

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА КУЛЬТУРОЛОГІЇ**

**СОЦІОКУЛЬТУРНЕ ЗНАЧЕННЯ КІНОФІЛЬМІВ ЯК ЗАСОБУ
МАСОВОЇ КОМУНІКАЦІЇ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконав: студентка 4 курсу

Спеціальності: 034 Культурологія

Освітньо-професійної (наукової)

Програми: Культурологія

першого (бакалаврського) рівня освіти

Тараненко Валерія Миколаївна

Керівник: к.п.н., доцент Форостян А.Ф.

Рецензент: доцент Корнішева Т.Л.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Методологічні аспекти становлення кіномистецтва	5
1.1. Історичні витоки становлення та розвитку кінофільмів як мистецького напрямку.....	5
1.2. Методологічні аспекти сприйняття кіномистецтва як засобу комунікації.....	17
РОЗДІЛ 2. Сучасний розвиток кіномистецтва	22
2.1. Трансформаційні процеси у сучасному кіномистецтві	22
2.2. Особливості жанрових перетворень ХХІ століття.....	28
РОЗДІЛ 3. Мистецьке значення кінематографу на прикладі фільмів жахів	37
3.1. Художня, соціальна та психологічна складова фільмів жахів	37
3.2. Фільми жахів як вид кіномистецтва.....	44
ВИСНОВКИ	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	56
ДОДАТКИ	62
Додаток А. Результати дослідження сприймання кіномистецтва.....	63

ВСТУП

Актуальність дослідження. Кіномистецтво є одним з домінуючих феноменів сучасної культури, що зробили визначальний вплив на соціокультурні процеси світу. Сучасна екранна культура представлена не тільки кінематографом як таким, а й телебаченням, відео, комп'ютерними технологіями, в тому числі з використанням Інтернету. На рубежі ХХ-ХХІ століть стало особливо очевидним, що аудіовізуальна комунікація серйозно потіснила друковане слово, а екранні форми творчості прийшли на зміну традиційним різновидам мистецтва. Відображаючи складні і суперечливі соціальні процеси, кіноекран зіграв і продовжує грати вирішальну роль в демократизації культури, надаючи постійний вплив на зміну соціокультурної ситуації в загальнопланетарному масштабі. Багато в чому це може бути пояснено просторово-часовою природою кіно, а також тим, що воно стало синтезом усіх інших дотеперішніх видів мистецтв.

Кіномистецтво, як об'єкт дослідження важливе та цікаве не тільки персоналіями та творами, його варто розглядати і осмислювати під різним кутом зору: як феномен мистецький, психологічний, комунікативний та соціальний. Також його можна розглядати і як явище, яке викликає інтерес вчених, винахідників-техніків, бізнесменів, митців.

З розвитком технологій та впровадженням їх у кіномистецтво, воно зайняло вагоме місце у житті сучасної людини та соціуму в цілому.

Вищезазначене зумовило вибір теми дипломної роботи **«Соціокультурне значення кінофільмів як засобу масової комунікації»**.

Мета роботи. Проаналізувати трансформаційні процеси у кінематографі як сучасного виду мистецтва.

Поставлена мета роботи передбачає постановку та вирішення таких завдань:

1. Проаналізувати історичні віхи становлення та розвитку кіномистецтва.
2. Деталізувати трансформації які відбулися в кінематографі.
3. Виділити основні жанрові напрями кіномистецтва.
4. Визначити основні складові жанру кіномистецтва (на прикладі фільмів жахів).
5. Дослідити трансформацію жанру «жахів» в контексті глобалізаційних перетворень.

Об'єктом дослідження є розвиток кіномистецтва.

Предмет дослідження – трансформаційні процеси в кінематографі як виду мистецтва.

Методи дослідження зумовлені специфікою теми, що вимагає міждисциплінарного підходу до висвітлення проблеми. Для розв'язання поставлених завдань застосовані інтермедіальний, структурно-семіотичний, компаративістський, феноменологічний, історико-біографічний, текстологічний, рецептивний методи.

Практичне значення. Результати дослідження можуть бути використані при підготовці методичних рекомендацій до курсу «Історія кіномистецтва».

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, шести підрозділів, висновків, списку використаних джерел, додатків.

РОЗДІЛ 1

МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ СТАНОВЛЕННЯ

КІНОМИСТЕЦТВА

1.1 Історичні витoki становлення кінематографу та розвитку кінофільмів як мистецького напрямку

Питання, як зобразити реальність та дійсність рухомою та динамічною ще з давніх часів хвилювала людину – навіть у перших наскельних зображеннях первісної людини простежується певна послідовність в серіях малюнків, що відображає початок, кінцеву мету та етапи її досягнення. Згодом, коли технічні прийоми живопису сягнули досконалості, постала нова мета—художники та митці прагнули зобразити та передати динаміку розгортання подій.

Сама ідея рухомого зображення виникла не на безплідному ґрунті, а була підготовлена усім попереднім розвитком культури [5].

Перший крок до кінематографу був зроблений у XV-XVII століттях, коли був розроблений «чарівний ліхтар»—камера обскура. Сам термін «камера обскура» виник в кінці XV століття, а відповідні досліди проводив Леонардо да Вінчі. Чарівний ліхтар для проектування зображень став широко відомий в XVII столітті. Він у спрощенні представляв собою ящик зі збільшувальною трубою і світильником всередині. Позаду цього світильника стояв рефлектор-відбивач, між трубою і ящиком була щілина, де ставився тушшю намальований кадр. При цьому зображення було статичним [21].

Спроба зробити статичне зображення рухливим належить вченому, бельгійському фізику Жозефу Плато. Його винахід послугував прикладом для завершення власних винаходів Майклу Фарадею. Майкл Фарадей — англійський вчений фізик та хімік, майже одночасно з Плато займався питанням рухомого зображення. У 1830 році він почав

працювати над винайденням апарату для оживлення статичного малюнку, і коли отримав до рук праці Плато, виявилось, що до завершення фенакістископу йому залишилося зовсім небагато. Два роки потому, у 1832 році Майкл Фарадей створив фенакістископ – прилад, який демонстрував малюнки, що повторюються, тим самим створюючи ілюзію безперервного руху [37].

Цей прилад складався з картонного диску з прорізними в ньому отворами, на якому зображалися різні фігури. Під час обертання диску перед дзеркалом фігури починали робити рухи в залежності від задуму ілюстрації. Вони проглядалися в дзеркалі крізь отвори диску і створювали ілюзію руху [44].

Завдяки працям Жозефа Плато, Майкл Фарадей удосконалив свій пристрій, в результаті чого стало можливим створити рухомий малюнок (але не реальне зображення) тривалістю кілька секунд.

Продовженням ідей фенакістископу Жозефа Плато є зоотроп—пристрій для демонстрації рухомих малюнків, конструкція якого заснована на інерції людського зору.

Зоотроп був винайдений в 1833 році британським математиком Вільямом Джорджем Горнером . Сам він назвав свій винахід «дедалеум» (на честь Дедала) або «колесо диявола».

Ось як описує цей пристрій французький історик кіно і критик Жорж Садуль: «У зоотропі диск з отворами замінений дерев'яним або металевим барабаном, відкритим зверху, прорізнаним вертикальними щілинами з боків та обертовими горизонтально на осі. Диск з картинками замінений довгою стрічкою, яка поміщається, згорнутою в коло, всередині барабана. Ці стрічки могли вмістити п'ять, десять та більше дюжин картинок, тоді як диски не могли вмістити більше двох дюжин» [37, с.47].

Не менш відомою постаттю в історії кінематографа є французький винахідник, художник і популяризатор науки, предтеча

мультиплікації—Чарльз-Еміль Рено. Він побудував новий апарат, що проектував рухомі картини, і назвав його праксиноскопом. Прилад був запатентований 30 серпня 1877 року. Технологія, що лежала в основі принципу його дії, стала предтечею сучасної мультиплікації.

Рено удосконалив вже існуючий раніше зоотроп і фенакістископ, перетворивши їх з іграшок в повноцінний оптичний прилад.

Праксиноскоп складався з циліндра та стінок, висотою близько 10 см. Всередині циліндра розміщувалися 8-12 мініатюр, на яких був зображений певний сюжет. У центрі розміщувалася дзеркальна призма з числом граней рівною кількості мініатюр. При обертанні циліндра відхилення граней компенсувало зміщення зображень, що дозволяло зберегти статичність нерухомих частин сюжету і плавне переміщення рухомих.

Прилад був оснащений спеціальним кожухом з оглядовим віконцем і декоративною панеллю у вигляді театральних лаштунків. Завдяки такому зовнішньому вигляду праксиноскоп отримав назву - «оптичний театр».

Удосконалюючи власний винахід, Рено першим став використовувати статичну декорацію, малюючи її окремо від персонажів, яку проектував на екран за допомогою чарівного ліхтаря —прототипу сучасного проектора. Він був також першим, хто синхронізував зображення і звук, музичний супровід для своїх фільмів створював також сам.

Революційним кроком Рено стала заміна непрозорого циліндра праксиноскопу м'якою стрічкою з пластинками, що були вироблені з желатину. Саме це дозволило в подальшому демонструвати фільми на екрані, використовуючи «чарівний ліхтар» і світлонепроникний кожух з прямокутним отвором. Також він замінив циклічні анімації повноцінними сюжетами, які він об'єднував для показів в програми на 15-20 хвилин.

Приклад такого фільму: події розгортаються на пляжі. Люди стрибають у воду, купаються. З'являється молода жінка з собачкою. Вона починає гратися зі своєю твариною. У той самий час до жінки підходить чоловік. Собачка кидається йому на ноги, він, злякавшись, штовхає жінку і та падає. Чоловік допомагає їй піднятися і жінка йде до кабінки для перевдягання. Чоловік вирішує за нею підглядати. Але поруч проходив молодий хлопець, побачив це і прогнав його. З кабінки виходить жінка і ми розуміємо, що молодий хлопець її коханий. Вони беруться за руки і йдуть купатися.

На жаль, винахід Рено втратив популярність всього через кілька років після його першої публічної демонстрації, у 1892 році. Вже в 1895 році його оптичний театр занепав.

Народження кінематографу та його швидкий розвиток призвели до кінцевого занепаду «оптичного театру». Рукотворні стрічки Рено ніяк не могли змагатися з кінофільмами. Кінострічки були більш швидкими у виробництві і набагато дешевшими. Це змусило винахідника розбити єдиний існуючий прилад і викинути в річку Сену усі рукотворні стрічки. На сьогоднішній день відомо лише про два уцілілих фільма — «Бідний П'єро» і «Навколо кабінки» [35].

Коли демонстрування перших фільмів почало набирати обертів, постало питання в можливості запису на носії подібних творів. Американський винахідник Джордж Істмен, який раніше розробив ефективний промисловий метод покриття фото емульсією «сухих» фотопластин, у 1889 році випустив на ринок прозору фотоплівку на основі целулоїду. Саме після цього стало можливим створення міцної ефективною кіноплівки.

Серед всіх інших винахідників, які шукали шлях до «рухомих картинок», найближче підійшли до створення кінематографа чотири людини. Це Томас Едісон, Брати Люм'єр та Йосип Тимченко.

У 1877 році Томас Едісон зареєстрував один з найвідоміших своїх винаходів — фонограф. Це був перший апарат для механічного запису і відтворення звуку, що поклав початок звукозапису.

З 1877 року Едісон працював над пристроєм, який міг би записувати повідомлення у вигляді заглиблень на паперовій стрічці, які потім могли б неодноразово пересилатися за допомогою телеграфу. Ці дослідження навели Едісона на думку, що подібним чином можна записувати і телефонні розмови. Він експериментував з мембраною, оснащеної невеликим пресом. Цей прес утримувався над покритим парафіном папером, що швидко рухався. Вібрації, що створюювалися голосом, залишали позначки на папері.

Пізніше Едісон замінив папір металевим циліндром, загорнутим в олов'яну фольгу. Пристрій мав два елементи у вигляді мембрани, з'єднаної з голкою — один для запису, а інший для відтворення. Коли хтось говорив в рупор, звукові вібрації впливали на записуючу голку, і вона залишала канавки різної глибини на циліндрі [16].

19 лютого 1878 року Томас Едісон отримав патент на свій винахід.

З 1887 року Едісон займається вдосконаленням фонографа, в якому починає застосовувати досконаліші воскові циліндри.

У 1894 році Томас Едісон передає власні розробки своєму помічнику Вільяму Діксону, який під керівництвом самого ж Едісона винаходить апарат «кінетоскоп». Цей апарат був так влаштований, що відтворював зняте на целулоїдну світлочутливу плівку, винайдену в 1889 році Джорджем Істменом покадрове зображення, а також синхронізовував його із записаним на фонограф звуком. Виходячи з цього, можна сказати, що кіно Едісона початково було звуковим, однак переглядати подібні фільми могла тільки одна людина. Пристрій був влаштован таким чином, що джерелом світла слугувала дугова цейсова лампа, дивитись на зображення можна було лише крізь маленький

спеціальний отвір «кінетоскопа». Всередині приладу розміщувалися півметрові целулоїдні стрічки для відтворення [3].

У статті Юрія Амосова зазначається цікавий історичний факт: «Саме на основі кінетоскопа була створена перша в світі кіномережа, що обійшла Едісона у 637 доларів, а за рік принесла 150 тисяч доларів прибутку. 35-мм кіноплівка, яку використовували у той час у кінетофонографі і кінетоскопі, дожила до нашого часу без істотних змін.» [1].

Одночасно з Едісоном, в Україні працює над створенням апарату для перегляду фільму український механік, винахідник, вчений — Йосип Тимченко. У 1893 році він винаходить проєктор для перегляду фільмів, спільно з професором Московського університету, фізиком Миколою Любимовим. Їм належить розробка «равлика» — скачкового механізму, який дозволяв переривчасто міняти кадри в стробоскопі. Зняті з його допомогою фільми «Вершник, який скаче» і «Списометальник» були зняті на одеському іподромі та вперше демонструвалися на ІХ з'їзді російських природознавців і лікарів у січні 1894 року. Це сталося за рік до появи комерційного кінематографу в Західній Європі.

Таким чином Йосип Тимченко випередив західноєвропейських винахідників, але його апарат ніколи не був запатентований [17].

Рік по тому Брати Люм'єр продемонстрували свою технологію кінопоказу — і увійшли в історію як творці кінематографії як жанру мистецтва. Вони були фахівцями з технологій фотофіксації зображень, досконало вивчили роботу кінетоскопу і в 1895 році запатентували кінематограф.

Патентна заявка на винахід кінематографу була подана 13 лютого 1895 року, майже через два роки після того, як в США був запатентований кінетоскоп Едісона. Хоча Люм'єри були знайомі з винаходом Едісона і, ймовірно, використовували деякі його ідеї, той

факт, що їх сінематограф був призначений для масового перегляду, дозволяє саме їх вважати творцями сучасного кіно.

Спираючись на відомості зі статті Ю. Амосова, можемо дізнатися про перші покази братів Люм'єр: «Відомі як мінімум п'ять показів 1895 року: 22 березня в Парижі в Товаристві розвитку вітчизняної промисловості; 11 червня на з'їзді фотографів в Ліоні; 11 липня в Парижі на технічній виставці; 10 листопада в Брюсселі в Бельгійській асоціації фотографів і 16 листопада в амфітеатрі Сорбонни. Ці покази не були доступні всім бажаючим і проводилися переважно для фахівців.» [1].

Перший публічний перегляд відбувся 28 грудня 1895 року в «Гранд кафе» на бульварі Капуцинів у Парижі. Саме з цього моменту — першого платного (комерційного) сеансу починається історія світового кіно.

На бульварі демонструвалося кілька роликів тривалістю 45-50 секунд, знятих навесні 1895 року. Серед них був комедійний сюжет «Политий поливальник», відкривав показ фільм «Вихід робітників з фабрики», проте не було відомого «Прибуття поїзда на вокзал Ла-Сьота». Він демонструвався трохи пізніше, у 1896 році.

Загалом фірма Люм'єрів випустила близько 1,5 тисячі одно- та двохвилинних фільмів — в жанровому відношенні це були прості репортажі та ігрові сцени на літературні та історичні сюжети.

Важливе значення роботи Люм'єрів полягало в тому, що їх технологія дозволяла здійснювати зйомку не в спеціальних приміщеннях, а в будь-якому місці (в тому числі на вулиці), швидко готувати фільм до перегляду і показувати його не одному глядачеві, а цілому залу [1].

Майже одночасно з Люм'єрами свою кінематографічну діяльність розпочав Жорж Мельєс. Він заснував першу кіностудію у 1897 році (як окреме підприємство), де розробив технології створення спецефектів і

зняв перший фантастичний фільм, а також перший фільм жахів. Його кінострічки «Замок диявола» та «Подорож на місяць» вважають передвісниками ігрового кіно, в якому поступово починає вибудовуватись система жанрів.

Використовуючи сучасну термінологію, можна сказати, що Мельєс створив фільми-спектаклі та зобразив їх на кіноплівку.

Картини Мельєса вирізнялися багатством вигадки, різноманітністю технічних рішень, розмахом декорацій, але в той же час страждали монотонністю екранного зображення, представленого загальними маловиразними планами. Якщо порівнювати фільми братів Люм'єр та картини Мельєса, то можна зазначити, що у братів Люм'єр реальні об'єкти вільно наближалися і віддалялися від камери, а переміщення акторів в студії Мельєса було суворо обмежене порталом сцени, і кінознімальний апарат також залишався статичним. Фільми-феєрії Мельєса мали умовно-театральний характер.

Разом з тим слід зазначити, що Мельєсу належить відкриття найважливішого засобу кінематографічної образності—монтажу. Знімаючи досить розгорнуті сюжети з зав'язкою, розвитком дії та кульмінацією, він не міг укластися в один монтажний кадр, і змушений був збирати оповідання з кількох епізодів. Це і призвело до використання Мельєсом послідовного монтажу [13].

Геній Мельєса також подарував світу кіно перші спецефекти та трюки. Він багато взяв зі свого театального досвіду, а також використовував різного роду машини, великі декорації і макети, і все це він доповнював новими кінотрюками.

Також у розвиток раннього кінематографа великий внесок зробив американець Девід Гріффіт. Він ретельно вивчав і аналізував кінематографічний досвід, накопичений на той час, детально продумував технічні та режисерські прийоми. В результаті його

ретельних праць, він виявився першим, хто розробив основи нової спеціальності — кінорежисури.

Творчий внесок Гріффіта в розвиток мистецтва кіно визначається чотирма головними моментами:

- впровадження в кінодраматургію оповідної, романної конструкції;
- реформа системи акторської гри;
- перетворення кінокамери в активного учасника дії;
- паралельний монтаж.

Головним результатом всіх гріффітовських реформ є поява паралельного монтажу. Ідею одночасного розвитку кількох сюжетних ліній він запозичив з літератури і навчився оповідати зображеннями, стрибкоподібно переходячи від одного епізоду до іншого. Сюжетоскладання в фільмах Гріффіта знайшло багат шаровість [2].

Ось що про роботу Мельєса та Гріффіта писав Жорж Садуль: «Мельєс тільки ще виробляв цю абетку. Він застосовував монтаж, пересування апарату, багаторазову експозицію, напливи, великі плани, але він вважав їх театральними трюками, магічними прийомами режисури. Гріффіт, використовуючи ще дуже рудиментарні навички англійської школи 1902 року, перетворив трюки з магічних фокусів в засоби драматичної виразності. Вже кінопогоні порушили нерухомість екрану, але Гріффіт, перекидаючи дію з натури в павільйон, першим відкрив драматичні можливості кінокамери.» [37, с.523].

Перші кроки кінематографу в Україні пов'язані з іменем механіка-конструктора Йосипа Тимченка – він ще в 1893 році створив апарат для відтворення на екрані неперервного руху людей і предметів. Через рік після винайдення Люм'єрами кінематографу, фотограф-художник Альфред Федецький в Харкові зняв кілька хронікальних сюжетів. Це був ряд сюжетів про тогочасний Житомир. А вже в грудні 1896 року влаштував кіносеанс у Харківському оперному театрі.

У Львові 13 вересня 1896 року розпочались перші регулярні кіносеанси французьких фільмів у Пасажі Гаусмана, що тривали кілька днів.

В 1907 році в Україні розпочалося регулярне виробництво кінофільмів. Лідерами кіновиробництва на той час були Київ, Одеса та Харків.

Кіно дедалі більше стверджувалося як основний виразник масової культури. Піонери українського кінематографу початку 1900-х років віддавали перевагу екранізації популярних українських вистав «Наталка Полтавка» (за участю відомої актриси Марії Заньковецької), «Москаль-чарівник», «Наймичка». Тоді ж робилася спроба створити фільми на українську історичну тематику, теж на театральній основі («Богдан Хмельницький» за п'єсою Михайла Старицького).

Одним з піонерів українського кінематографу був катеринославський кінооператор і кінорежисер Данило Сахненко. У 1911 році в передмісті Катеринослава (в селищі Лоцманська Кам'янка) він зняв повнометражний німий фільм «Запорізька Січ», що вважається в Україні першим ігровим фільмом національного виробництва [14].

В перші роки свого існування кіно залишалось німим. Перший звуковий фільм з'явився в 1927 році. В кінотеатрі на Таймс-сквер відбулася прем'єра фільму, випущеного компанією «Ворнер Бразерс» — «Співак джазу». Велика частина фільму являла собою музичні номери, зняті середнім і загальним планами, що не вимагають точної синхронізації, а замість діалогів використані інтертитри.

Першою вимовленою фразою в картині стала синхронна репліка головного героя — «Зачекайте, зачекайте хвилинку! Ви ще нічого не чули!». Саме вона стала символом початку ери звукового кіно [4].

В Україні перший звуковий фільм з'явився у 1930 році — це була документальна стрічка радянського кінорежисера та сценариста Дзиги

Вертова «Симфонія Донбасу», а вже через рік вийшов художній фільм із голосами акторів Олександра Соловйова «Фронт».

Загалом у фільмах 1930-х років коли в українському звуковому кіно звукорежисура ще тільки почала зароджуватися, режисерами використовувався принцип симфонічного розвитку. Він полягав у тому, що у кадрі практично постійно звучала музика у виконанні симфонічного оркестру. Прикладами таких фільмів є фільми Олександра Довженка «Щорс» (1939 р.), Ігоря Савченка «Богдан Хмельницький» (1941 р.) та фільм Марка Донського «Райдуга» (1944 р.) [48].

Великий інтерес до кіномистецтва з боку усіх верств населення сприяв швидкому розвитку індустрії кіно, розширенню його матеріальної бази, наукових основ техніки зйомки. Екрани всього світу заповнила продукція голлівудських студій. Це були фільми, різні за жанрами, стилями і якістю. Різною була і їх спрямованість: музично-розважальні, сімейно-побутові, гостро-соціальні та ін.

Кінематограф майже з моменту свого народження намагався додати колір до арсеналу своїх засобів. Але якщо говорити про повноцінний кольоровий кінопроцес, то експерименти з ним, що почалися ще в 1900-х, зазнавали великих проблем.

Перший примітивний кольоровий фільм (з червоно-зеленою гамою, без синього кольору) вийшов ще в 1922 році, але він не мав великого успіху у глядачів. Десять років потому, у 1933 році була успішно використана трьохкольорова система в короткометражному мультфільмі Діснея «Три поросяти». Перший «повноцінно кольоровий» короткометражний фільм під назвою «La Cucaracha» вийшов через рік, в 1934 році. Перший повнометражний кольоровий фільм «Беккі Шарп» вийшов в 1935 році, цей рік і прийнято вважати роком появи кольорового кіно [57].

Що стосується українського радянського кінематографу, то хрестоматійно відомий приклад розмалювання вручну червоного

прапора, який піднімається над щоглою у чорно-білому творі Сергія Ейзенштейна «Броненосець Потьомкін» 1925 року. А 1936 року в СРСР був знятий перший ігровий кольоровий фільм «Груня Корнакова», режисером якого був Микола Екк [14].

Надалі кінематограф стрімко розвивався в умовах науково-технічного прогресу: остаточно з'явився колір, постійно удосконалювалися процеси виготовлення та зйомки кінострічок. У повоєнний час розвиток кінематографа певною мірою був пов'язаний з соціальними і політичними тенденціями. В СРСР і країнах Східної і Західної Європи після настання «відлиги» настає час активного розвитку кінематографа, тривають експерименти з новими способами передачі психологічного настрою персонажів, психологічної виразності. В США навпаки — кіно розвивається у бік посилення чистої видовищності. Згодом під тиском конкуренції з боку телебачення в США ще більш посилюється тенденція до створення дорогих, видовищних, з великим числом спецефектів і декорацій, фільмів — «блокбастерів» [23].

Якщо розглядати сучасне кіно, то комп'ютерні технології на даний момент охопили все кіновиробництво і використовуються майже всюди.

Фільми знімаються на цифрові камери та обробляються за допомогою різних комп'ютерних технологій. Найбільшим успіхом користуються такі кінокартини, у виробництві яких задіяні усі існуючі новітні технології, проте не виключається і конструювання декорацій, костюмів, мініатюр.

Сучасні передові технології дають можливість кінорежисерам конструювати все більш складні і вражаючі світи а глядачам найбільш повно зануритися в ці вигадані реальності за допомогою нових технологій кіноперегляду, наприклад, використовуючи 3D- і 5D-технології. Завдяки таким фільмам, які освоюють все нові віртуальні

простори, підключаються усі органи чуття глядача, аж до дотику і нюху [42].

Сьогодні кінематограф — це масштабне видовище, явище культури, індустрія розваг та прибуткова галузь. Це відносно новий вид мистецтва, його історія дуже коротка, але це не заважає кіно залишатися вже протягом декількох десятиліть років наймасовішим видом мистецтва.

Вивчаючи розвиток кіно, можна зробити висновки, що воно і стало тим мистецтвом, яке виразило свідомість людини ХХ століття — часу колосального науково-технічного прогресу та прискорених життєвих ритмів. Народжене наприкінці ХІХ століття, воно стоїть в одному ряду з великими відкриттями століття.

1.2 Методологічні аспекти сприйняття кіномистецтва, як засобу комунікації

На сьогоднішній день в медіа просторі кінематографу відведена важлива роль як одного з найбільш поширених і доступних кожному видів мистецтва. У фільмах різних жанрів за столітню історію кінематографу було піднято величезну кількість актуальних для людини проблем і тем. І майже відразу після його появи педагоги і психологи, теоретики і історики кіно стали розглядати його як засіб виховання, а також як засіб впливу на психологію людини і соціум.

Німецький психолог і естетик Теодор Ліппс розробив одну з перших психологічних теорій, спеціально присвячених вивченню процесу художнього сприйняття. Це була теорія «відчування». Він виходив з того, що природа художньої насолоди є не що інше, як «об'єктивована самонасолода». В момент сприйняття мистецтва всі емоційні реакції, що виникають у людини, є лише відповіддю на

найзагальніші імпульси, що посиляються твором. Головний ефект впливу безпосередньо залежить від уміння перетворювати ці імпульси у власне інтимне переживання. Основну роль при цьому відіграють індивідуальні уява і фантазія, здатні створювати у вигадці «ідеально можливе і повне життя» [28].

Радянський режисер, теоретик мистецтва та педагог Сергій Езенштейн вважав, що у самій структурі фільму, в його композиції автори фільму програмують майбутнє сприйняття фільму глядачем. За словами Єйзенштейна, це відбувається таким чином: «Композиція бере структурні елементи зображуваного явища і з них створює закономірність побудови речі. При цьому в дійсності вона в першу чергу бере ці елементи зі структури емоційної поведінки людини, пов'язаного з переживанням змісту того чи іншого зображуваного явища» [11, с.5].

На думку французького філософа-соціолога Едгара Морена, при перегляді фільму у глядацькій залі, глядач відчуває себе героєм фільму і діє ніби в його образі, живе життям героїв фільму і прагне уподібнитися їм. Емоційна співучасть глядача в житті героїв фільму ніби перетворює для нього екранні події в щось реально існуюче. В цьому режисер допомагає глядачу. Камера уважно стежить за головним героєм, часто дає глядачеві можливість дивитися на події очима героя і т.п.

Правильно підмітивши цю закономірність механізму сприйняття, Морен абсолютизує її [11].

Сталь Ніканорович Пензін, радянський кінознавець і медіапедагог, який присвятив своє життя вивченню теоретичних і практичних питань кіноосвіти, також вважав, що кіномистецтво в сучасному світі має найбільший вплив на розвиток особистості. У своїй монографії «Кіно, як засіб виховання» він пише: «Формування особистості — складний процес зміни особистості в результаті впливу на неї. Відомі три основних види формування особистості: стихійне, цілеспрямоване і самовиховання. Про перший вид доводиться говорити, наприклад, при

перегляді фільмів, що йдуть в кінотеатрах, коли зміна особистості відбувається в результаті випадкових впливів» [33, с.8].

Чеський психолог мистецтва, Іржи Кулка, який присвятив майже все своє життя вивченню психології мистецтва вважав, що мистецтвом можна вилікувати психічні захворювання та розлади людини. Тобто використовувати психотерапію мистецтвом як допоміжний засіб лікування. Наряду з бібліотерапією, арт-терапією та музикотерапією, Іржи Кулка розглядає фільмотерапію та терапію за допомогою цифрового мистецтва. На його думку кіно відрізняється від бібліотерапії тим, що кіно використовує візуальні образи і звуки, в тому числі і музику. Тому його психологічний вплив може бути просто величезним. Такі складові кінофільму як кадр, кінематографічний образ, розташування камери, музичний супровід, можуть налаштувати глядача на певний настрій, вселити певний ритм переживання [12].

Герберт Маршалл Маклуен був одним з провідних теоретиків медіаосвіти. Канадський культуролог, філософ, філолог і літературний критик, Герберт здобув широку популярність як дослідник впливу електричних і електронних засобів комунікації на людину і суспільство.

Найбільш суперечливою в комунікативній теорії Маклуена назвають класифікацію медіазасобів, в основу якої вчений поклав рівень участі аудиторії в процесі комунікації. Згідно із цією теорією, медіазасоби діляться на «холодні» та «гарячі». Так, «гарячі» медіа суттєво відрізняються від «холодних» потребою в зовнішньому втручанні, тобто реакції аудиторії. До «гарячих» медіа Маклуен зараховує друковані твори, фотографію, лекцію і кіно, а до «холодних» – інтернет, комікси, семінари й телебачення [7].

У книзі «Розуміння медіа» Маклуен дає наступне визначення: «Гарячий засіб – це такий засіб, який розширює одне-єдине почуття до ступеня "високої визначеності"» ; «Гарячі засоби характеризуються,

стало бути, низьким ступенем участі аудиторії, а холодні — високим ступенем її участі, або добудовування їй бракуючого» [30].

Він відносить кіно до «гарячих» засобів мас-медіа, тобто до таких, які змушують глядача ідентифікуватися з героями фільму і повністю опановують глядацьким сприйняттям, а іноді і з самої кінокамерою. На його думку специфіка кіновидовища полягає в його всебічному впливі на глибинні пласти свідомості, у прориві до архетипів колективного несвідомого [36].

Фрейдизм проявився в кінематографі в утіленні на кіноекрані «принципу задоволення», відкритого Зігмундом Фрейдом. За цим принципом глядач завдяки кінофільму звільнює свої бажання і потяги, які заборонені офіційною культурою. Це можуть бути естетичні, еротичні, агресивні та навіть садистичні бажання і потяги. Психоаналітичні захисні механізми ідентифікації прив'язують увагу глядача до кіногероя. Більше того, глядач утілює себе в образі кіноперсонажів, співпереживає позитивні і негативні емоції: жах, кохання, ненависть, тугу, азарт тощо, долає разом з ними випробування. Найбільш популярні фільми збудовані таким чином, щоб завдяки їх перегляду глядачі актуалізували свої нереалізовані мрії, емоції, нахили, які неможливо проявити або досягти в соціальних реаліях. Кіносеанс по суті є для глядачів глибинним психоаналізом і психотерапією [29].

Німецький соціолог масової культури, кінокритик, письменник, публіцист та один з найвпливовіших теоретиків кінематографа Зігфрід Кракауер порівнює перегляд кінофільму зі сном наяву, виділяючи два напрямки мрій: до об'єкта (до глядача) і від об'єкта (від глядача). У першому випадку екранні образи спонукають глядача зайнятися дослідженням суті об'єктів, зображених в кадрах, у другому випадку смислова невизначеність кінокадрів викликає в ослабленій свідомості глядача ланцюгову реакцію — потік його власних асоціацій. Ці напрямки мрій нероздільні.

Кракауер вважав, що кіно повертає глядачу чуттєвий і безпосередній контакт з життям, реальністю, яка не піддається виміру, воскрешає чуттєвий досвід дитинства, пригнічує почуття розгубленості перед складними діючими силами, процесами, механізмами, що формують сучасний світ [25].

Дослідивши методологічні аспекти сприйняття кіномистецтва, можна зробити висновок, що питанням кіно з психологічної точки зору цікавилися багато психологів, істориків, мистецтвознавців. І сьогодні кіномистецтво викликає великий інтерес у науковців різних галузей.

РОЗДІЛ 2

СУЧАСНИЙ РОЗВИТОК КІНОМИСТЕЦТВА

2.1 Трансформаційні процеси у сучасному кіномистецтві

Кінематограф — це і високе мистецтво, і бізнес-простір зі своїми завданнями і цілями. При цьому кіноіндустрія як високотехнологічний ринок повинна відповідати основним технічним і соціальним трендам, враховуючи зміни в моделях поведінки споживачів і нові технології. [60]

Починаючи з 1970-х років на розвиток кінематографа величезний вплив почали надавати інформаційні технології. Комп'ютери перетворювалися в портативні і багатофункціональні пристрої, стрімко розвивалися й комп'ютерні технології. Інформаційні технології знайшли застосування в різноманітних сферах життєдіяльності і стали основою модернізації кіноустаткування, процесів зйомок і монтажу [22].

Сучасні технології дозволяють зробити більш відчутним процес, що відбувається в уяві режисера — конструювання кіносцени за допомогою нарощування на існуючі структури навколишнього матеріального світу елементів, що відносяться до художнього світу фільму [42].

Використовують електронну графіку, що дозволяє працювати без дорогої сценографії. Моменти можливої штучності обігруються, при монтажі на комп'ютері штучні деталі ретельно ретушуються. Максимум реалістичності досягається шляхом не просто реалізації візуальних подібностей з характеристиками реального світу, але й за допомогою взаємодій в цьому просторі, інтерактивного управління віртуальним простором. Спецефекти сприяли виникненню мультіреальності, в якій існують віртуальні персонажі. Надзвичайно виразні контрасти у випадках поєднання комп'ютерної анімації та ігрового кіно (наприклад

кінофільм «Хто підставив кролика Роджера?», «Елвін та бурундуки») [10].

Технологія накладення зображення на яскравий одноколірний фон, залишаючи при цьому передній план чистим і неушкодженим, стала ключем до багатьох сучасних спецефектів і трюків в кіновиробництві. Основа технології хромакей (або кеїнг) полягає в аналізуванні та відділенні певного кольору від основної картинки і заміни його на будь-яке зображення за допомогою спеціального софту.

За допомогою хромакея можна «видалити» фон і «підкласти» зображення або відео через відеоредактор. Також в повсякденному житті хромакея називають сам екран, на тлі якого знімають.

Найпоширенішими кольорами, що використовуються при проектуванні, є зелений і синій (блакитний), тому що такі кольори не зустрічаються в тонах людської шкіри. Найпопулярніший колір фону для комбінованих зйомок в кіновиробництві — зелений, для телевізійних програм частіше застосовується синій фон, хоча колір тканини для фону залежить від поставленого режисером творчого завдання і характеристик обладнання, на якому проводиться проектування, а також кольору одягу і об'єктів, присутніх в кадрі.

Завдяки використанню технології хромакей можна значно здешевити процес виробництва, а також створити або поєднати об'єкти, які в реальності не можуть існувати [49].

Індустрія розваг робить ставку на 3D. Вважається, що 3D — це єдина найбільша можливість розвитку кіноіндустрії з моменту настання епохи кольорового кіно.

Технологія IMAX 3D — найбільш прогресивна в світі, заснована на принципах людського зору. Коли ви дивитесь на об'єкт, кожен з ваших очей бачить різну картинку. В процесі, названому «стереоскопія» ваш мозок сполучає дві різні картинки в одну об'ємну.

3D-камери IMAX обладнані двома однаковими об'єктивами, відстань між якими приблизно дорівнює відстані між очима людини. Це дозволяє знімати дві картинки окремо, так само, як ми їх бачимо лівим і правим очима. У процесі зйомки зображення з кожного об'єктива фіксується на окрему плівку. 3D-фільм зберігається на двох плівках. При показі вони синхронно рухаються через один проектор IMAX 3D, забезпечений двома об'єктивами і механізмом протягування стрічки, або через два окремих проєктора IMAX. Картинки для лівого і правого очей одночасно проєктуються на гігантський екран. Для того, щоб побачити об'ємне 3D-зображення, глядачі надягають спеціальні поляризаційні окуляри [40].

Вражаючі технологічні та комерційні досягнення сучасного 3D, пов'язані з «Аватаром» Джеймса Кемерона, далеко перевершують всі мрії ХХ століття. Найуспішніша картина на планеті, «Аватар» перевернула уявлення про реальність у мільйонів людей — багато в чому завдяки новаторству в 3D-ефектах.

Сьогодні нам відомі технології вже 4D і 5D. Під цими термінами розуміється той же 3D-фільм, відтворення якого супроводжується різними ефектами, адаптованими під ті чи інші сцени фільму. Це може бути стереозвук в безпосередній близькості від людини, краплі води, що імітують дощ, вібрація, обертання або переміщення крісел для глядачів. Часто 4D- і 5D-кіно розглядаються як різновид атракціону [9].

Технологія «Motion Capture» або «захоплення рухів» дозволяє оцифрувати рухи актора і використовувати їх для управління тривимірної моделі персонажа. Захоплення руху активно використовується і в комп'ютерних іграх, в анімації і в кінематографі. Більшість систем захоплення руху працюють з маркерами або датчиками, які кріпляться на тіло актора, як правило — за допомогою костюма.

Це технологія дозволяє записувати тільки рухи людини (або будь-якого іншого об'єкта) за допомогою спеціальних відображаючих маркерів і системи інфрачервоних випромінювачів або камер, які зчитують відбите випромінювання і передають ці дані в комп'ютер. Але є і спосіб захоплення руху за допомогою хромакея [8].

Прикладами використання цієї технології є більшість сучасних комп'ютерних ігор, а також такі фільми, як «Володар перснів» (персонаж Голум), «Аватар», «Пірати карибського моря», «Планета мавп», та ін.

Світ кіно не стоїть на місці і на даний момент технології розвиваються дуже швидко. Навіть зазначені вище способи створення кіно повільно поступаються новішим, більш прогресивним технологічним трендам.

Такими, наприклад, є нейромережі, які використовуються у різних областях керування, автоматизації виробничих процесів, ухвалення рішень, розпізнавання образів та у музиці, кіно і іграх. Найпоширенішими застосуваннями нейронних мереж є класифікація, пророкування (падіння акцій і т.д.) і розпізнавання.

Нейромережа — це комп'ютерна програма, яка дізнається інформацію і реагує на неї, а не виконує конкретні команди. Це серія взаємопов'язаних алгоритмів, які, працюючи разом, можуть сприймати візерунки і повторювати їх [31].

Нейронні мережі в кіно можуть значно спростити процес розробки комп'ютерної графіки, крім того, вони мають великі перспективи для створення візуальних ефектів для фільмів. Сьогодні особлива увага прикута до можливостей нейромереж при заміні осіб. Ці можливості активно вивчають, наприклад, користувачі соціального сайту Reddit, які замінили головних героїв відомих фільмів, таких як «Індіана Джонс» і «Людина зі сталі», на Ніколаса Кейджа. Сучасні алгоритми можуть омолоджувати персонажів в продовженнях відомих

фільмів, роблять малопластичних акторів професійними танцюристами і домагаються інших досить ефектних результатів.

Ще одним варіантом використання нейронних мереж в кіно може стати їх участь у написанні сценарію, монтажі та виробництві фільму. Поки що художні фільми і анімація, створені штучним інтелектом, залишають бажати кращого, але фахівці вважають, що вже в найближчому майбутньому нейромережі зможуть істотно допомогти сценаристам і режисерам в роботі над фільмами [60].

Поява мобільних пристроїв повністю перевернула наше життя, соціальні мережі народжують абсолютно нові способи комунікації. І як наслідок всього цього з'являються абсолютно нові можливості для творчості, такі, наприклад, як мобільне кіно.

Сучасні смартфони здатні знімати відео високої якості і вже зараз можуть кинути виклик деяким професійним камерам. З практичної точки зору ця технологія може стати прекрасним рішенням для кінолюбителів, студентів кіновузів і режисерів-початківців, які не мають великого бюджету. Але і великі та відомі режисери вивчають можливості мобільного кіно і роблять у цьому напрямку значні успіхи. Наприклад, у 2015 році вийшов фільм Шона Бейкера «Мандарин», знятий на мобільний телефон iPhone 5s, він йшов в прокаті у звичайних кінотеатрах. А через два роки побачила світ друга картина, також знята на мобільний пристрій — «Проект “Флоріда”». Відома картина режисера Стівена Соденберга «Божевільна» повністю знята на iPhone 7 Plus.

Нові технології також наближаються до того, щоб створювати точні віртуальні копії акторів. Цифрові двійники артистів можуть залишатися вічно молодими і при цьому їх «фізичні» можливості будуть перевищувати можливості людини. Але поки розробники тут стикаються з рядом проблем. Так, для техніки досі недосяжне точне відтворення рухів людини, особливо її міміки. А також проблемою є

гіперреалістичність, тому що чим реалістичніше виглядає модель людини, тим більше вона відлякує глядачів [53].

В українському кінематографі через брак фінансування такі технології майже не використовуються. Але в останні роки з'явилося кілька фільмів з використанням комп'ютерних технологій, які отримали схвалення аудиторії, але це, скоріше, виняток, ніж правило.

Так, у жовтні 2017 року в український прокат вийшло фентезі «Сторожова застава» режисера Юрія Ковальова, яке увійшло до числа лідерів за касовими зборами серед національних кінострічок. Також фільм був номінований в категорії VFX Film (International) за найкращі візуальні ефекти.

Багато мультфільмів створено у техніці 3D, наприклад «Микита Кожум'яка» режисера Манук Депояна, який став першим українським 3D - анімаційним фільмом. Режисер Олег Маламуж створив 3D-анімаційний фільм-фентезі «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила», який йшов в прокаті у 37 країнах світу [39].

Кіно — це не просто картинка, не просто споглядання різних сюжетів і інтригуючих пригод, з героями яких глядач ототожнює себе, спостерігаючи їх збоку, кіно — наймасовіше з мистецтв, але чим більш масовим є мистецтво, тим більше на нього попит, тим вище повинні бути його критерії. Будь-які жанри, будь то комедія, драма, бойовик, якщо вони адресовані народу, повинні нести велике соціальне навантаження. Тому на сучасному етапі хотілося б, щоб кіно розглядалося не стільки потужним засобом індустріального розвитку, скільки, в більшій мірі, залишалось мистецтвом, яке створено, щоб робити нас кращими, розумнішими і добрішими.

Розділ 2.2 Особливості жанрових перетворень XXI століття

В сучасному кінематографі виділяють величезну кількість різноманітних жанрів і піджанрів фільмів. Проблема повної класифікації фільмів викликає багато суперечок серед сучасних кінознавців. На сьогодні кіно не має єдиного загальноприйнятого набору жанрів, за яким можна було б точно класифікувати всі кінофільми. Крім того, більшість художніх кінофільмів можна віднести до більш ніж одного жанру. І вже сьогодні це жанрове різноманіття продовжує збільшуватися.

У XXI столітті почали з'являтися нові жанри та піджанри кінематографу, споріднених та похідних від загальноприйнятих та відомих, а також зовсім незвичних.

Останнім часом фільми досить часто стали поділяти на авторське кіно (яке іноді теж може бути жанровим), і так званий «мейнстрім» (основну масу прокатних, високобюджетних фільмів, які зазвичай бувають «жанровими» для залучення масового глядача). Оскільки успішні прокатні фільми «мейнстріму» робляться найчастіше з комерційними цілями, то для їх досягнення зазвичай враховуються вже сформовані «жанрові стереотипи» і очікування масового глядача (вестерн, бойовик, мелодрама і т. п.) [6].

Авторське кіно, або ще його називають «режисерське кіно», «арт-хаус», «альтернативне кіно», «експериментальне кіно», «авангард» відрізняється від «жанрового» тим, що режисер такого фільму виступає як повноправний автор твору, як особа, яка несе відповідальність за фільм в цілому. Подібна функція режисера авторського кіно реалізується і в знімальному процесі — режисери-автори зазвичай виступають одночасно сценаристами, продюсерами, монтажерами фільму, або ретельно контролюють ці процеси і мають «право фінального монтажу»,

і в процесі глядацького сприйняття. В авторському кіно провідне місце займає ідея творця, такі фільми не націлені на масового глядача. Воно інтелектуальне, змушує глядача замислитися над своїм життям, над своєю поведінкою і над тим, що відбувається навколо нього.

Сучасні арт-хаус фільми мають деякі характерні риси :

- символізм і образність;
- нестандартність кіноприймів і експериментальність подачі;
- сприйняття почуттями, а не логікою;
- сюжет — не головне;
- автор панує в усьому.

Символізм і образність проявляється у наявності в картині різноманітних прихованих смислів і символів. Таке зустрічається не тільки в арт-хаусі, але найбільш характерно саме для цього жанру. Прикладом може слугувати картина Даррена Аранофські «мамо!» 2017 року. Героїня Дженніфер Лоуренс символізує «Мати-природу», а персонаж Хав'єра Бардема — самозакоханого Бога, який привів грішних людей в їх невинний будинок — планету Земля.

Нестандартність кіноприймів і експериментальність подачі простежується у фільмі «Вхід в порожнечу» 2009 року режисера Гаспара Ное. В експериментальному у всіх сенсах фільмі, Ное занурює глядача прямо в свідомість головного героя. Весь фільм ми бачимо від імені наркомана, який живе в Токіо, відчуваючи різний досвід: починаючи від мерехтіння екрану, коли він моргає, закінчуючи слуховими і зоровими галюцинаціями під час прийому заборонених речовин [20].

Сьогодні саме слово «артхаус» вже стереотип: маленькі бюджети, невідомі актори, режисери і т.п. Але якщо розібратися, то це не зовсім так. У артхаусі знімаються зірки першої величини, такі як Тільда Суїнтон, Еван МакГрегор, Кевін Спейсі, Деніел Редкліфф і т.д.

Зі стрімким розвитком комп'ютерних технологій, значних трансформацій зазнав кіножанр фантастики.

Повернув свою популярність жанр наукової фантастики кіберпанк. Свого розквіту він набув у 1990-х роках, після чого у 2000-х інтерес до нього поступово почав знижуватися. Але на початку 2010-х кіберпанк спіймав нову хвилю популярності і вже сьогодні користується популярністю у режисерів. Цей жанр наукової фантастики відображає занепад людської культури на тлі технологічного прогресу в комп'ютерну епоху. Кіберпанк ставить на протизвагу фантастичній утопії і тісно пов'язаний з антиутопією, будучи її відгалуженням. Він показує моральне падіння людства поряд з технологічним прогресом.

Головним героєм творів кіберпанку завжди є людина, яка усвідомила всю навколишню ситуацію та бажає піти проти системи і зламати її, борючись з затятими прихильниками прогресу і зацікавленими особами: власниками великих міжнародних корпорацій, правителями країн, рабовласниками. Часто мотивом цієї людини є горезвісна любов.

Кіберпанку властива тема злочинів і урядового свавілля. Одним з проявів цього жанру є фільм «Місто гріхів» 2005 року, знятий за коміксами Френка Міллера.

Сьогодні існує три піджанру кіберпанку: нанопанк, кібертреш і біопанк. Всі вони в повній мірі відображені в серіалі від телекомпанії Netflix під назвою «Чорне дзеркало». Кожна серія серіалу показує антиутопічні історії, так чи інакше пов'язані з майбутнім. Деякі серії відносяться тільки до антиутопії і описують моральне падіння жителів планети, деякі — тільки до кіберпанку, і показують героїчний подвиг людини — борця за свободу від влади «машин».

Біопанк і нанопанк пророкують можливе майбутнє людства на основі біотехнологій і нанотехнологій відповідно. Найбільш поширений сценарій в біопанку — помилки генної інженерії, через які на світ з'являються страшні і лякаючі монстри, або динозаври. До біопанку

можно віднести серію фільмів «Парк Юрського Періоду», «Химера» 2009 року, «Репродукція» 2009 року [18].

Яскравими прикладами нанопанку є стрічки «Версія 1.0» 2004 року, «Перевага» 2014 року, «Джі Ай Джо: Атака Кобри» 2009 року а також «Термінатор : Генезис» 2015 року.

А ось новітній фільм «Апгрейд» про інваліда, який став суперменом і захопленні штучним розумом планети, що вийшов в 2018 році, можна зарахувати до кібертрешу завдяки жорсткому сюжету і високій динаміці картини.

Новим, набираючим не аби яку популярність є жанр мешап. Сам термін «мешап» (або «меш-ап», від англійського mash up — «змішувати») спочатку відносився до музики. Ще в кінці 1990-х так назвали гібрид з декількох оригінальних творів, записаних шляхом студійного накладення, наприклад, вокалу однієї пісні на музику іншого.

У літературі мешап позначився вже в кінці 2000-х. Першим, хто вжив цей термін, був критик Адам Коен. Рецензуючи роман Сета Грема-Сміта «Гордість і упередження і зомбі».

У кіно цей жанр набув поширення відносно недавно. Як приклади можна навести комедійні хоррори «Президент Лінкольн: Мисливець на вампірів», і «Гордість і упередження і зомбі», а також вітчизняну стрічку 2014 року «Вій» та серію фільмів «Гоголь. Початок» [52].

У популярному жанрі екшн, або бойовик у XXI столітті теж виникли деякі зміни. Поява такої спортивної дисципліни, як паркур призвело до виникнення у бойовику піджанру «паркур-фільми».

Паркур — це швидкісне переміщення і подолання перешкод з використанням стрибкових елементів, як правило, в міських умовах. Суттю паркуру є рух і подолання перешкод різного характеру. Такими можуть вважатися як існуючі архітектурні споруди, так і спеціально виготовлені конструкції, які застосовуються під час різних заходів і тренувань.

Паркур отримав широку популярність після виходу у 2001 році фільмів «Ямакасі: Нові самураї» про команду трейсерів та їх життя і пригоди. Після популяризації паркуру його елементи і сцени погонь з його застосуванням стали досить популярні в сучасних фільмах. Найвідомішими кінострічками про цей спорт є «13-й район» 2004 року, «Зухвалі дні» 2007 року, серія фільмів «Ямакасі». Деякі елементи паркуру в поєднанні з бойовими сценами часто використовував в своїх фільмах Джекі Чан [47].

Загалом, майже кожен кіножанр зазнав трансформації з розвитком технологій. Виключенням не стали і фільми жахів. У наш час страхи все частіше втрачають надприродну і ірраціональну форму і виростають з цілком реальних подій і явищ. В тому числі їх джерелами стають сучасні технології. Не оминула ця тенденція і цифрові інформаційні мережі. Так з'явився новий напрямок фільмів жахів «фільми про інтернет». Такі фільми показують глядачу варіанти розвитку подій, якщо людина повністю зануриться у світ інтернету і виключить зі свого життя живе спілкування, або як інтернет і соціальні мережі можуть впливати на людину і вбивати її. Найяскравішими прикладами таких стрічок можна назвати «Видалити з друзів» 2014 року, «Запрос у друзі» 2016 року, «Той, що не залишає сліду» 2008 року, «Смерть у мережі» 2013 року [27].

Ще один цікавий жанр, який стосується фільмів жахів — «знайдений кадр», або «знайдена плівка». У цьому фільмі уся чи значна частина фільму представлена як знайдений фільм чи відеозапис, зроблений кимось іншим. Часто це залишений чи загублений фільм автора або героя первинного відеозапису. Події на екрані зображено таким чином, ніби їх дивишся крізь камеру одного чи кількох героїв, хто часто говорить за кадром. Зйомки можуть бути зроблені самими акторами, так, ніби вони грають свої ролі; тремтяча камера, натуралістичні дії і діалоги часто використовуються для надання

реалізму зйомкам. Жанр стає популярним після випуску таких фільмів, як «Відьма із Блер» 1999 року, «Паранормальне явище» 2007 року, «Репортаж» 2007 року [58].

Тож сьогодні ми можемо спостерігати за активними змінами в жанровій системі кінематографа завдяки розвитку комп'ютерних та цифрових технологій. Вони дають змогу глядачу в повній мірі насолодитися улюбленими фільмами, побачити та відкрити для себе нові кінокартини, а також отримати нові емоції та почуття від перегляду.

Але сучасний глядач вибагливий та вимогливий до кіно, спокушений великою кількістю жанрової різноманітності та видовищними візуальними ефектами. Якому кінематографу та яким жанрам віддає свою перевагу сьогоднішній поціновувач кіномистецтва було досліджено у практичній роботі за допомогою соціального опитування. Питання та діаграма відповідей подається у додатках.

В опитуванні прийняло участь 325 респондентів різної вікової категорії. Посилання на опитування було опубліковане в соціальній мережі Фейсбук, тому усі бажаючі у будь-який зручний для себе час могли прийняти участь та дати відповіді на запитання.

В результаті дослідження було виявлено, що майже половина опитуваних дивляться кіно часто — це 48,6 %. Іноді переглядає фільми 24% респондентів, “практично завжди” відповіли 16,6%. Дуже рідко і випадково проводять свій вільний час за переглядом кіно 8,6 та 2,2 % опитуваних. При цьому переважна більшість цікавляться та слідкують за новими фільмами — таких 70,4%, майже не цікавляться новинами в сфері кіно 27,5%, а 2,2% опитуваних зовсім не чекають виходу нових кінострічок та не слідкують за новинами шоубізнесу. (Додаток 1; 12)

Вподобання щодо походження кінострічок виявилися наступними: перегляду сучасного вітчизняного кіно віддають перевагу 20,6 %, у сучасного закордонного кіно найбільше прихильники — 53,8 %. Цінителів

зарубіжного кіно ХХ століття виявилось 20 %, а радянського кіно 5,5%.
(Додаток 2)

Мета, яку респонденти переслідують при перегляді кіно досить очікувана — провести вільний час, так відповіли 68,3 %. Задля розваги дивляться кіно 60,9 % опитуваних. Щоб отримати нову інформацію це роблять 29,8 %, та для підвищення інтелектуального рівня розвитку — 28,3 %. Мету отримання емоцій відсутніх у житті переслідують 25,8 %, а життєвого досвіду лише 16,9 %. (Додаток 5)

Як показало дослідження, більшість опитуваних знаходять для себе привабливим гру акторів, так відповіли 77,5%. Стосовно оригінальності картини, на це зветрають увагу 66,2 % опитуваних. Робота режисера та візуальні ефекти приваблюють 49,2% та 35,4% респондентів відповідно. Простий та легкий сюжет картини подобається 20,6 %, робота костюмерів та гримерів приваблює 20,3 % опитуваних. А от 3,7 % респондентів приваблюють сцени жорстокості у кінострічках.
(Додаток 6)

Більшість респондентів відповіли, що після перегляду фільму їх тягне на роздуми, відповідно від сюжету та ідеї кіно. Таких 65,3 %. Ні про що не думали 10,8 %, а 23,8 % опитуваним було важко відповісти на це питання. (Додаток 7)

При виборі фільму для перегляду переважна більшість сподіваються на власний вибір, таких 60 %. Також деякі прислухаються до рекомендацій друзів та знайомих, 52,3 % опитуваних так відповіли. На думку критиків орієнтуються 17,5 % , а до реклами прислухаються 16%. Рекомендації родичів допомагають обрати кіно для перегляду 13,5% респондентів, а рекомендації ЗМІ та відомих людей впливають на вибір 9,8 % та 8,6 % відповідно. (Додаток 8)

В опитуванні було поставлено питання стосовно впливу на глядача різних фільмів. Майже половина опитуваних, 49,5 % відповіли, що в якійсь мірі відчували на собі вплив переглянутого кіно. 21,5 % точно

відчували, 19,4 % респондентів після перегляду не відчували нічого, а 9,5 % зазначили, що їм важко відповісти. (Додаток 9)

Найбільше враження у фільмі на 79,3 % опитуваних надають реалістичність подій та дій у кіно. Примітно, що сцени безкарності за будь-які дії та показ ідеалу краси, зовнішнього вигляду надають враження однакової кількості опитуваних — ці фактори обрали 6,8 % учасників. Сцени жорстокості та насилля можуть вразити лише 4,3 %, а от сцени еротичного характеру вже нікого не дивують і не вражають. Лише 2,8 % обрали цей варіант. (Додаток 10)

Переважає більшість, а саме 41,2 % учасників опитування вважають, що за допомогою кіно однозначно можливе маніпулювання суспільством. 35,1 % респондентів вважає, що таке можливе, але тільки якщо кіно дивляться люди, схильні до впливу. Маніпулювання можливе, але залежить від жанру кінокартини — саме так відповіли 20,9 %. І тільки 2,8 % опитуваних впевнені, що таке неможливо. (Додаток 11)

Стосовно глядацьких вподобань сюжетів фільмів, то найбільше подобається кіно про таємниці та загадки (51,1 %) та про людей, які шукають свій шлях у житті (46,8 %). Кіно про подорожі подобається 40,6 % опитуваних, сюжети про дружбу та кохання приваблюють 35,7 %.

Сюжети про соціальні проблеми, труднощі сучасного життя та про надприродне розділили рівність: їх обрали по 32,3 % респондентів. Кіно про красиве життя подобається найменше, його обрали 10,2 %. Опитуваних, яким довподобі усі вищеперераховані сюжети, виявилось 18,5 %, а важко відповісти було 5,2 %. (Додаток 13)

Переважає більшість опитуваних, а саме 53,5 % , вважають, що з точки зору сьогодення, кіномистецтво знаходиться на високому рівні завдяки комп'ютерним технологіям та цікавим сюжетам. 26,2 % було важко відповісти на це питання. А 20,3 % вважають, що сучасне

кіномистецтво не високого рівня, а краще за все — класичні фільми. (Додаток 14)

Найбільший відсоток серед опитуваних отримав жанр комедії, йому надають перевагу 63,4 % респондентів. Детектив і фінтастику обрали 47,7 % та 41,8 % опитуваних. Далі йдуть фентезі (35,1 %), триллер (34,5 %), бойовик (32,9 %), мультфільм (32,3 %), мелодрама (29,5 %), драма (28,3 %), та жанром з найнижчим відсотком зацікавленості став жанр фільмів жахів — його обрали 14,8 %. При цьому 45,2 % опитуваних відносяться до цього жанру байдуже, 29,2 % мають позитивне відношення до нього та люблять дивитися супутні фільми. Великий відсоток респондентів негативно ставляться до цього жанру, а саме 25,5 %. (Додаток 3; 4)

Таким чином, можна говорити про те, що у сучасного глядача є величезний вибір жанрових та сюжетних фільмів, іноді навіть важко обрати улюблений. Кіно захоплює, справляє враження, дарує нові емоції, залишає в пам'яті відбиток та може впливати на особистість та соціум. Закордонне кіно має більше прихильників, однак вітчизняне дуже намагається завоювати прихильність кіно-поціновувачів.

Спираючись на результати опитування, можна зробити висновок, що, очікувано, комедія найулюбленіший жанр сучасного глядача. Також очікуваним є результат найнижчого рейтингу фільмів жахів, тому що великий відсоток учасників ставляться до цього жанру негативно і загалом, цей кіножанр дуже специфічний, але має багату та цікаву історію.

РОЗДІЛ 3

МИСТЕЦЬКЕ ЗНАЧЕННЯ КІНЕМАТОГРАФУ НА ПРИКЛАДІ ФІЛЬМІВ ЖАХІВ

3.1 Художня, соціальна та психологічна складова фільмів жахів

Розглядаючи фільми жахів з художньої точки зору, треба розуміти, що фільми жахів — це жанрове кіно, і більшість з них насамперед є комерційними проектами, а не витворами мистецтва. Їх головна мета — залучити молодь в кінотеатри. Належність до жанру багато в чому пов'язана з використанням загальних сюжетних кліше, життєво необхідних для маркетингового успіху. Але деякі кінокартини не тільки досягли маркетингового успіху, а ще й увійшли в історію кінематографу жахів, як класичні та культові фільми в своєму роді. Для початку треба розуміти сенс понять «культовий» та «класичний».

Які фільми називають культовими? Перш за все, це такі фільми, що стали об'єктом шанування у згуртованої групи прихильників. Хоча культовим може стати як авторський, так і мейнстрімний фільм, іноді до них відносять фільми, які не досягли успіху в широкому прокаті і отримали популярність в деяких соціальних групах і субкультурах. Шанування може проявлятися в регулярних переглядах, традиціях при спільному перегляді і аж до створення субкультури на основі вигаданого світу [32].

В кінці 70-х - початку 80-х з'явився феномен «опівнічного кіно» — фільми, які показують тільки вночі і які приваблюють величезну кількість аудиторії, тому що їх показують вночі і тільки в певних кінотеатрах, і люди можуть ходити на них місяць, рік і так далі. Глядачі можуть приходити на нього в спеціальних костюмах відповідної тематики, викрикувати певні фрази в певні моменти фільму, а також

влаштувати шоу. Прикладами «опівнічного кіно» можна назвати такі картини, як «Донні Дарко» 2001 року, «Кімната» 2003 року.

До культових потрапляють і фільми так званого авторського кінематографа. Наприклад, всі фільми, які знімає Девід Лінч, стають культовими, тому що це культовий автор. Всі фільми, які знімав до певного моменту Джим Джармуш, були культовими, тому що це культовий автор. Квентін Тарантіно — культовий автор.

Особливість культових фільмів в тому, що вони виходять за межі звичного. Цей вихід здійснюється або через розрив шаблонних форм, або через розкриття табуєваних тем, або просто через епатаж аудиторії.

Одна з поширених тем культового кіно — потворність (наприклад, «Людина-слон» Д. Лінча або недавній фільм «Людська багатоніжка» Т. Сикса). Як представники «каліцтва» в культових фільмах нерідко фігурують карлики. Також серед улюблених прийомів культового кінематографа — позбавлення тіла будь-якої його частини, піднесене в абсурдній формі. Наприклад, у культовій стрічці «Великий Лебовські» братів Коенів, один з персонажів у гніві відкушує вухо своєму кривднику і випльовує його.

Але, незважаючи на частий епатаж, достаток шокуючих кадрів і містики, культове кіно в багатьох випадках піднімає досить серйозні теми — від політичних проблем до криз сім'ї та екзистенційних питань окремо взятої людини або цілого покоління [55].

Культове кіно — це кіно, до якого певна аудиторія відчуває стійкий, неослабний і високий інтерес. Культовими фільмами раніше за інших стають жахи, тому що включають в себе усі особливості культу, а також завжди підтримують інтерес публіки актуальними темами страху, невідомого та таємного. До культових фільмів жахів різних часів найчастіше відносять «Ніч живих мерців» (1990), серію фільмів «Жах на вулиці В'язів», «Дракула».

Треба також зазначити, що багато культових фільмів також відносять до класики кінематографу, при цьому вони мають належність до «культової класики».

Розглянемо визначення «класики» кінематографу. Саме поняття «класичного» в кінематографі дуже розмите. З одного боку класичними можна вважати ті фільми, які стали відкриттям в області кіномови, кіномистецтва, які стали свого роду засновниками напрямку. Вони кардинально змінили уявлення про те, що можна називати кінематографом. З іншого боку класикою може стати як зразковий фільм в певному жанрі, так і характерний фільм для певного автора [50].

Тобто класичним може стати такий фільм, який пройшовши через роки не втратив своєї актуальності, залишив по собі великий слід в кінематографі, і до якого не згасає інтерес у глядача. Таких фільмів у різних жанрах величезна кількість, і для кожної кінематографічної епохи виділяють свої класичні картини. Прикладів дуже багато, найвизначніші : «Врятувати рядового Раяна», «Одного разу в Америці», «Мовчання ягнят», та багато інших.

З цього можемо зробити висновки, що ці два поняття пов'язані між собою і мають спільні риси.

Серед фільмів жахів також багато культових та класичних картин, які увійшли в історію кінематографу та зробили великий внесок в розвиток жанру жахів. Серед них є як найперші стрічки цього жанру, так і картини ХХІ століття. Такі фільми ми сприймаємо як зразок жанру, вони є орієнтиром та зразково-показовими для сучасних режисерів. А от чи можемо ми вважати сучасні фільми жахів такими ж показовими та мистецькими?

Вочевидь, що не всі сучасні жахи можна віднести до цих понять, але деякі стрічки ХХІ століття залишили по собі слід та зробили вагомий внесок у кінематограф. Такими, наприклад, є «Пункт призначення», який вважається найнестандартнішим слешером в історії кіно; ремейк

японського «Дзвінка» є одним з найкращих ремейків в історії; еталоном клаустрофобічного хоррора називають «Спуск»; жанр «мок'юментарі» представлений відомими стрічками «Відьма з Блер: Курсова з того світу», «Репортаж», серією фільмів «Паранормальне явище» та «З.Л.О»; «Мучениці», «Людська багатоніжка», «Астрал». І це лише мала частина, однак усі вони мають здобутки у кінематографі і відомі майже кожному сучасному глядачу, особливо поцінителям фільмів жахів [41].

Якщо говорити про вітчизняні хоррори, то їх зовсім небагато, тому що Україна лише робить перші кроки на ниві цього жанру. Але ці фільми вже увійшли в історію вітчизняного кінематографу. Першим українським україномовним трилером є кінокартина «Штольня» 2006 року; «Синевир» 2013 року став першим українським фільмом жахів, знятим з технологією 3D; «Тіні незабутих предків» 2013 року встановили рекорд в історії українського прокату за зібрані кошти [43].

Виходячи з пояснення «культового» та «класичного» фільму, можна зробити висновок, що сучасні жахи таки мають відношення до цих понять, і деякі — вже потрапили до списку визначних фільмів століття. І можна впевнено припустити, що цей список буде поповнюватися все новими і новими предстваниками жанру жахів.

Слід звернути увагу також на те, що культові та класичні жахи, і в цілому фільми жанру хоррор, мають вплив як на людину та особистість, так і на соціум.

Вплив на особистість може нести в собі як позитивні якості, так і негативні.

Плюси перегляду фільмів жахів полягають в тому, що людина самостійно бореться зі своїми внутрішніми страхами; переконується в тому, що той чи інший страх — всього лише вигадка і не представляє небезпеки; людина відволікається від повсякденних проблем та розлаблюється [56].

Як приклад про позитивний вплив фільмів жахів пропонується дослідження професора клінічної психології Девіда Радда, який стверджує, що під час перегляду фільмів жахів ми отримуємо своєрідне задоволення, так як наш мозок при цьому адекватно оцінює реальність загрози. Розуміючи, що в дійсності ніякої небезпеки немає, глядач отримує хвилюючі відчуття від викиду адреналіну. Професор Радд також стверджує, що аналогічний страх, який неодноразово повторюється, викликає в мозку певну «звичку», і він перестає реагувати на нього як на загрозу. На думку техаського вченого, цей факт може надати незамінну допомогу в лікуванні фобій та інших психічних розладів.

У більшості випадків фільми жахів все ж надають більше негативний вплив. Страх, жах, переживання та емоції — ось головна мета фільмів жахів. Вони можуть викликати найрізноманітніші побічні ефекти, в залежності від особистості. Одним з найбільш помітних побічних ефектів є безсоння. Люди можуть відчувати проблеми зі сном або не спати всю ніч через залишок страху і занепокоєння від перегляду страшного фільму [59].

Науково доведено, що люди, які часто дивляться жахи, стають більш злими і агресивними. Їх психіка стає неврівноваженою, а загальний емоційний стан — непевним. Дуже часто любителі таких фільмів починають брати приклад з негативних героїв. Відомо багато випадків, коли саме перегляд ужастика підштовхнув людину на той чи інший вчинок. Найчастіше під впливом фільмів жахів виявляються підлітки або люди з порушеною психікою [56].

Також помітним побічним ефектом є занепокоєння. Тяжкість і довговічність тривоги повністю залежить від людини. Фільми жахів можуть також створити нові страхи через асоціацію. Проте, є один побічний ефект, з яким психологи можуть погодитися, і він є не зовсім шкідливий: десенсибілізація. Ідеєю є систематичне зниження чутливості

людини до предметів, подій чи людей, котрі сприяють підвищенню рівня тривоги та виникненню фобій. Наприклад, якщо людина боялася клоунів, то показ фільмів жахів про клоунів може допомогти послабити її страх, тому що вона постійно піддається його впливу [59].

У ході медичних досліджень було встановлено, що після перегляду жаху у людини в крові різко зростає рівень антитіл і гормонів. Вони спрямовані на боротьбу зі страхом. Але так як насправді загрози для людини не було, антитіла починають боротьбу всередині організму. Тому можна сказати, що частий перегляд фільмів цього жанру направляє організм людини на самознищення [56].

Виходячи з вищевикладеного, можна сформулювати наступне — фільми жахів впливають на людину на фізіологічному і психологічному рівні, при цьому носять як позитивний так і негативний характер.

Сучасне кіномистецтво проявляє себе як один з найважливіших засобів масової комунікації, що обумовлюють як соціалізацію індивіда, так і досягнення суспільного консенсусу. Постійно вдосконалюються технічні засоби аудіовізуальної комунікації розширюють інтерактивний простір, сферу художньої творчості, можливості для поширення кінотворів, сприяючи, в кінцевому рахунку, і розвитку виразних засобів самого кіно.

Сучасний кінематограф реалізує весь спектр комунікативних функцій: інформаційну, виховну, розважальну і т. д. При цьому слід підкреслити важливість того соціально-психологічного впливу, яке він справляє на глядача. Соціальне значення кінематографа полягає, перш за все, в його масовому впливі, як на звичайну, так і на естетичну свідомість [24].

Однією з найголовніших форм впливу кіно на соціум є пропаганда. Вона також стосується і фільмів жахів. Однією з улюблених тем хоррорів є тема релігії. Практично будь-який фільм жахів, що стосується теми надприроднього, буде або викривати безбожників, наприклад, як у «Заклятті» та «Обряді», або виставляти релігії без поклоніння Ісусу неповноцінними («Плетений чоловік», «Екзорцист», «Сіністер») або заявляти, що біблійне пророцтво збувається («Легіон», «Омен»). У будь-якому випадку, областю впливу таких фільмів буде питання релігії та віра в потойбічне: масового глядача переконують у силі віри в Бога, у існуванні потойбічних сил та демонструють страждання людини, яка відійшла від віри. Завдяки такій пропаганді у суспільства виробляється знання, що дошкою для викликів померлих краще не користуватися, гратися з дивними старими речами — небезпечно, а віра в Господа врятує життя [51].

Досить зауважити, що як правило, головною героїнею фільмів жахів є дівчина. При цьому вона веде цнотливий спосіб життя, в той час як жертвами стають особи, що вживають наркотики, алкоголь, нерозбірливі в сексуальних зв'язках. Тут можна спостерігати пропаганду сімейних цінностей та суспільної моралі.

У фільмі «Керрі» ми стикаємося з проблемою відчуження дівчини-підлітка в сучасному суспільстві. Тут має місце і конфлікт з однолітками і з надто релігійною матір'ю. Торкаються теми цькування індивіда, що виділяється з натовпу, яка широко поширена суспільстві. Фільм також піднімає питання жіночої сексуальності і страхом перетворення з дівчини в жінку.

У багатьох хоррорах також піднімаються екологічні проблеми в сучасному світі, що змушує суспільство замислитись над загрозою існування людини у майбутньому. Досить згадати хоча б «У пагорбів є очі». За сюжетом на місці колишнього ядерного полігону у населення починають проявлятися зовнішні каліцтва, а потім і психічні розлади.

Також сюди входять фільми-катастрофи, які наглядно і дуже яскраво демонструють, до чого може призвести людська байдужість до природи та не шанобливе ставлення до Землі. Часто зустрічається сюжет про роботів, що вийшли з під контролю та інших людських творінь, наприклад «Химера», «Муха». Людство не несе відповідальності за свої винаходи і саме створює зброю для свого знищення, у зв'язку з чим в суспільстві зростають страхи техногенного характеру. Іноді об'єктом небезпеки стає будь-якої вірус, як у стрічках «Лихоманка», «Зараження», «Карантин». Але сьогоднішня проблема відображає відношення, нажаль, великої кількості людей до реальної загрози. Деякі не сприймають серйозно ситуацію, що склалася. Навіть не зважаючи на те, що майже сюжет з фільмів жахів, який нещодавно лякав глядачів, відбувається насправді. Тоді постає риторичне питання: чи це хоррори на тему вірусної загрози більше не лякають, чи то люди так ставляться до реальних проблем [38].

На підставі вищесказаного можна зробити висновок, що кіно є інтегративним феноменом культури, в рамках якого відбувається естетична, психологічна та інші види взаємодій соціальних суб'єктів.

3.2 Фільми жахів як вид кіномистецтва

Точної дати народження фільму жахів як формульного твору ніхто не знає. Але страх супроводжував кінематограф буквально з моменту першого кінопоказу братів Люм'єр, коли глядачі вибігали із залу, злякавшись видовища прибуваючого поїзда. В ті часи можливість відтворювати світло, тіні і образи на екрані сама по собі сприймалася як чудо і це чудо нерідко мало моторошний характер. Відверто страшними були, наприклад, кінозйомки Британського суспільства психіатричних досліджень на початку минулого століття. Всупереч назві, товариство

займалося питаннями не психіатрії, а дослідженнями в області окультизму, спиритизму і парапсихології. Його члени використовували технічні засоби: дагеротип, фотографію, а з 1898 року і кінозйомку. Вони намагались зафіксувати на плівці те, чого не бачить «недостатньо чуйне» людське око: наприклад, момент відльоту душі від тіла. З цією метою вони знімали вмираючих уповільненою зйомкою, а також проводили зйомки у відомих будинках з привидами і під час спиритичних сеансів, щоб документально довести існування «ектоплазми» [26].

Найперша «екранізація», що вводила глядачів в тремтіння та стан шоку, відбулася задовго до появи фотоапарата. У Парижі під час Французької революції в 1798 році, дехто Робер Етьєн в зруйнованій монастирській каплиці влаштував моторошні вистави і називалося це дійство «фантасмагорія». Воно являло собою наступне: на екранах, розташованих по периметру каплиці, то виникали, то розчинялися, незбагненим чином міняли свої розміри різного роду привиди, скелети і жахливі обличчя.

Досягалося це просто—позаду екранів знаходилися люди, які задимлювали приміщення і переміщали спеціальні ліхтарі на візках, що робило тіньовий театр рухомим. Поки Етьєн спалював на вогні лампади символічні предмети, які були пов'язані з людиною, привида якого замовила публіка, помічник швидко робив малюнок фігури. Це зображення демонструвалося через фантаскоп. Крім того, Робер Етьєн придумав спеціальні віконниці, завдяки яким всі чудовиська могли зникати ніби в сліпучому спалаху блискавки. «Фантасмагорія» Етьєна стала новим етапом театрального жанру «гран-гіньоль» (особливий вид мелодрами, в якій театральні вбивства і перетворення відбувалися прямо на сцені) [15].

Винахід кіноапарату братів Люм'єр зробило величезний поштовх у бік втілення страшних фантазій. У 1896 році світ здригнувся від «Замку

диявола» Жоржа Мельєса. Героями фільму стали демони і скелети. З цього часу жанр фільмів жахів став вельми популярним і успішно конкурував з комедією. В обох випадках потрібні були спеціальні актори. Першою зіркою жанру жахів можна назвати голлівудського актора Лона Чейні. Йому належить ціла галерея образів упирів і вурдалаків. Лона Чейні охрестили «людиною з тисячею облич». Завдяки йому з'явилися перші яскраві екранні характери Примари опери та Горбаня Собору Паризької Богоматері. Син Чейні пішов в батька і знявся в багатьох фільмах жахів. Можна сказати, що вони перша сімейна династія цього жанру [54].

У 1910 році компанія Edison Manufacturing Company випускає найпершу відому екранізацію готичного роману Мері Шеллі «Франкенштейн, або Сучасний Прометей». Фільм називався «Франкенштейн» і йшов всього 12 хвилин. Протягом десятиліть фільм вважався втраченим, інформація про нього вичерпувалася фотографією Чарлза Огла в образі Чудовиська і викладом сюжету з каталогу фільмів Едісона. У 1950-х роках копія фільму була придбана колекціонером з Вісконсіна Алоїзом Детлаффом, який не надав цій плівці особливого значення і лише в 1970-х роках виявив, що володіє унікальним раритетом. У 1993 році фільм випустили знову [34].

У 1913 році на екранах дебютував Доппельгангер — злий двійник, образ, що став одним із основних героїв фільму «Празький студент». У головній ролі знявся німецький режисер Пауль Вегенер. Сюжет оригінальний: студент на ім'я Болдуїн продає своє відображення зловісному докторові Скопенеллі в обмін на обіцяне багатство і вигідне одруження. Однак відображення починає жити власним життям, далеким від моралі і моральності, і бідному студенту доводиться його пристрелити. Правда, при цьому Болдуїн гине сам. До того ж Вегенеру належать і перші екранні версії (1915 і 1920 р.) пригод глиняного велетня Голема, героя однієї з європейських легенд [15].

В 20-ті роки ХХ століття фільми жахів помітно ускладнилися і навіть з'явилися нові напрямки. Так, в 1919 році в Німеччині Роберт Віне зняв перший фільм в стилі horror, тобто фільм, де атмосфера жаху нагнітається поступово і тримає глядача в напрузі до кінця картини. У фільмі під назвою «Кабінет доктора Калігарі» подібна атмосфера створювалася за допомогою гри світлотіні, незвичайних ракурсів зйомки і абсолютно божевільних декорацій. Сюжет фільму став класичним: директор психіатричної лікарні змушує свого пацієнта здійснювати вбивства під гіпнозом. Картину назвали тріумфом, а критики порівнювали її з живописом в русі [54].

У 1922 році світ побачили одразу два нових фільми жанру жахів: шведський прорив «Чаклунство через століття» і «Вампір Носферату» Мурнау. Цей фільм вперше вивів на екран образ вампіра, якого зіграв Макс Шрек.

В 1931 році з екранів кінотеатрів вперше кинув свій гіпнотичний погляд граф Дракула. Цього відомого угорського вампіра у фільмі «Дракула» зіграв теж угорець Бела Лугоші. Дракула у його виконанні досі вважається найжахливішим «королем вампірів», хоча цей персонаж пізніше екранізувався ще в більш ніж 150 фільмах. Роль Дракули принесла йому світовий успіх, який так запаморочив Лугоші голову, що він у тому ж 1931 році відмовився від ролі Франкенштейна, вважаючи її не надто серйозною і його недостойною. Через багато років факт упущення ролі Франкенштейна стане великою особистою драмою Лугоші. В результаті відмови, цього монстра зіграв Борис Карлофф, який здобув собі світову славу [15].

Загалом, у 20-30-х роках з'явилися основні класичні персонажі фільмів жахів, нові сюжетні правила стали непорушні: наприклад, у фільмах про перевертнів обов'язково людина, вкушена вовком, приймає вигляд і звички цього звіра, і обов'язково повинні бути присутні повний місяць і срібна куля, вампіри не відображаються в дзеркалах, ненавидять

часник і сонце. Кінематограф знову і знову повертався до випробуваних класичних літературних образів. Це фільми «Собор Паризької Богоматері», «Фантом Опері», фільми про доктора Джекілле і Містера Хайда. Слід зазначити, що ці образи досі активно використовуються, поряд з Дракулою і Франкенштейном [54].

З приходом звукового кіно фільми жахів наповнилися потойбічними голосами виконавців (в основному, тих же Лугоші і Карлоффа). Головним голлівудським постачальником цього продукту стала компанія Universal Pictures: «Старий темний дім», «Вбивство на вулиці Морг», «Чорна кішка» та ін. Та ж компанія запровадила моду на фільми-продовження: сиквели і трилогії. Слідом за «Дракулою» з'явився фільм «Дочка Дракули», а за «Франкенштейном» — «Наречена Франкенштейна».

У 1932 році фільм «Мумія» повертає до епохи раннього кіно, знову експлуатуючи тему померлих фараонів, забинтованих акторів і таємниць Стародавнього Єгипту. Однак персонажі фільму назавжди увійшли в класику.

Ще два класичних персонажа з'явилися в 1933 році. Першим стала Людина-невидимка з однойменного фільму. У цій картині застосовувалися новітні для того часу спецефекти, що дозволило виконавцю головної ролі Клоду Рейнсу моментально стати зіркою першої величини. Це був нонсенс, так як більшу частину фільму він був повністю забинтован, або абсолютно невидимий.

Другим дебютантом можна назвати першу версію відомого «Кінг-Конга». Сцену, коли горилу розстрілюють на вершині вже неіснуючого будинку в Нью-Йорку, багато критиків вважають незабутнім моментом в історії світового кіно.

Сорокові роки були не найвдалішими для фільмів жахів. Їх з'явилося дуже багато і всі робилися поспіхом. До того ж, справжні жахи відбувалися тоді на війні. Однак приємним винятком цього десятиліття

став західний продюсер Вел Льютон. Він відійшов від цвинтарних історій про грабіжників і психіатричні лікарні. Його заслугою стала розробка теми зомбі. Саме Льютон воскресив інтерес до кінематографа мерцям, котрі вертаються до життя під впливом таємничих ритуалів релігійного культу вуду. Ще кілька його картин стали класикою жанру: «Прокляття котячого народу», «Бедлам», «Викрадач тіл», «Я гуляв із зомбі» (назва, яка пізніше закладе естетику назв перших треш-фільмів) [15].

Друга світова війна і перші повоєнні роки — найгірший час для жанру, який пережив не тільки занепад глядацького інтересу в 1940-і роки, але і зростаючий вплив наукової фантастики, особливо в 1950-і, коли науково-технічний прогрес, який підігрівався гонкою озброєнь, надавав величезний вплив на всі сфери життя, в тому числі і на кінематограф [19].

Фільми жахів 50-х — це, в основному, виплески страхів з приводу ядерної зброї, холодної війни і третьої світової. Набувають популярності науково-фантастичні жахи: «Щось» (1951), «Вони!» (1953), «Муха» (1954). Виникають інопланетяни і гігантські комахи. Популяризується тема інопланетного вторгнення: «Зіткнення світів» (1951), «Вторгнення в США» (1952), «Загарбники з марса» (1953). Активно в світ чудовиськ входять японці зі своєю національною гордістю-Годзіллою, і цілим рядом інших монстрів.

Поява кольору дозволила наситити картини зловісними фарбами, використовувати недосяжні раніше спецефекти. Фільми 50-х років були наповнені кров'ю, гноєм та іншими неприємностями, а також великоплановими сценами насильства і вбивств [15].

З'являється елемент фантастики, який привніс в фільми жахів тему гігантських мутантів, тим самим породивши піджанр «monster movie», у фільмах якого фігурували гігантські монстри, котрі безжалістно атакують людство. Кінофільм «Звір з глибини 20000 морських сажнів»,

що вийшов в 1953 році, був першим зразком фільмів подібного піджанру, в якому фігурував гігантський монстр, який ожив після ядерного вибуху і напав на Нью-Йорк. Також цей фільм став предтечею фільмів про Годзіллу, перший з яких вийшов в 1954 році, і безліч подібних йому монстрів, що були популярними на екранах кінотеатрів аж до початку 1960-х [19].

У шістдесятих роках, окрім руху хіпі, виникають і інші цікаві явища. Так, наприклад, — поява нового жанру: молодіжні фільми жахів. Ідеологом цього руху стає Роджер Корман, який зняв класичний фільм «Крамничка жахів», який містив яскраво виражені елементи комедії і місцями чорний гумор.

Альфред Хічкок, більшість робіт якого більше відносяться до трилерів, ніж власне до фільмів жахів, знімає в цей період знаковий для жанру фільм «Психо», в якому сюжет зосереджений на маніяка-вбивцю, а не на його жертві і спробах піймати злочинця, а сам фільм розвиває тему психологічних трилерів про «жінок в небезпеці» [46].

Хічкок довгий час працював художником титрів. Робив замальовки в епоху німого кіно, писав текстові фрази. Це йому набридло, і він став ці фрази змінювати на свій розсуд, особливо, якщо фільм був не надто високої якості. Багато режисерів дізнавалися про це тільки на прем'єрі фільму. Зрештою, Альфред Хічкок зрозумів, що сам може знімати фільми. І не просто фільми, а дуже страшні.

З фільму «Птахи» починається «велика загадка Хічкока». Йому вдавалося знімати фільми так, що відчуття жаху не покидало глядачів ще довго після закінчення кіносеансу. Хічкок вміло розкривав в людях потаємні страхи і втілював їх у своїх картинах. Багато режисерів намагалися розгадати його генія. Найвідоміший експеримент поставив Ганс Ван Сент, який перезняв фільм «Психо», не міняючи при цьому жодного ракурсу камери. Багато сучасних трилерів черпають натхнення саме в старих, чорно-білих роботах Хічкока [46].

У Голлівуді фільми жахів ставали все більш популярними, режисери та продюсери стали застосовувати нову техніку— стереоскопічне зображення і «Percepto» (техніка, яка імітує удар струмом). Фільмам «Щось з іншого світу» (1951) і «Вторгнення викрадачів тіл» (1956) вдалося передати параною холодної війни в атмосферний, моторошний екранний образ прибульців, які намагаються захопити світ.

Під завіс шістдесятих в кінематографі з'являється ще одна значна персона— Роман Поланскі, який знімає психологічний трилер «Дитина Розмарі».

70-ті розпочалися жваво. Девід Лінч зняв свою першу потойбічно-психоделічну картину «Голова-ластик», що було дуже незвично і дивно. Ще одним підвидом кіножахів стає досить примітивний жанр треш. Гаслом трешового кіно можна було б назвати вислів «знімати можна все». Тобто ніяких рамок не було. Зазвичай і знімали все те, що у нормального здорового глядача викликало огиду і відразу. Відірвані людські кінцівки, море крові, різні монстри і зомбі були звичайними і типовими для такого кіно. З'явилися такі відомі картини, як «Хеллоуїн» та «Техаська резанина бензопилою» [46].

Починаючи приблизно з кінця 1980-х років, в США почало виходити багато фільмів жахів, спеціально розрахованих на підліткову аудиторію. Зокрема досить поширеним жанром стають слешери, пік популярності яких припав на 1970-і і 1980-і роки: «П'ятниця, 13», «У пагорбів є очі» (1977), «У пагорбів є очі 2» (1985) і ін. З іншого боку часто героями фільмів-жахів даного періоду стають підлітки, як це було, наприклад, в культовій серії «Кошмар на вулиці В'язів» [45].

До початку 1990-х років великий потік зйомок фільмів молодіжного хоррора вичерпується, і перша половина декади характеризується для жанру досить малою кількістю кінокартин. Лише з середини 90-х років, після раптового успіху кінокартини «Крик» (1996)

Уеса Крейвена, жанр знову стає популярним, хоча і в «безкровній» версії. Фільми жахів цього періоду все частіше позбавлялися більшої частини звичних візуальних засобів впливу на глядача.

Також початок 90-х років став часом трилерів, з виходом на широкий екран незабутнього «Мовчання ягнят» з чарівним Ентоні Хопкінсом в ролі людожера-інтелектуала Доктора Ганнібала Лектора, який допомагає молодій студентці ФБР [19].

В кінці 1990-х сталося одразу два жанрово значущих явища: по-перше, вихід в 1998-му «Відьми з Блер» показав, що фільм, зроблений за дуже маленький бюджет, може стати суперхітом, а по-друге — відбувся прихід в жанр азіатського хоррора. Довгий час фільми таких країн як Японія і Південна Корея були лише локальним явищем, яке було відомо в США і Європі зовсім невеликій групці цінителів, але в кінці ХХ століття все змінилося. З того часу досягнення азіатської хоррор-культури стали доступні широкому загалу західних глядачів.

У 2000-і в жанрі фільмів жахів чітко відзначились кілька ключових тенденцій. Першою тенденцією стала кількість ремейків фільмів жахів. Само по собі це явище не є новим в історії кінематографа, але примітні його масштаби. Так, якщо до цього нові версії старих кінофільмів переважно виходили досить рідко, то в цей часовий проміжок «оновленню» піддалися не тільки класичні зразки цього жанру, а й нещодавно відзняті фільми, або випущені в інших країнах. Після успіху в прокаті американського ремейка японського фільму жахів «Дзвінок» (2002), почали з'являтися безліч ремейків різних азіатських фільмів жахів, такі як «Прокляття» (2004), «Темна вода» (2005), «Один пропущений дзвінок» (2008), «Око» (2008) та інші. Другою тенденцією стало прагнення творців фільмів повернутися до великої кількості насильства, що демонструвалося на екрані, відмовившись від «дитячих» рейтингів. Третьою тенденцією стало все більш широке поширення формату «found footage», в якому весь фільм або істотна його частина

подаються глядачеві як матеріали зі знайдених записів на кіно- або відеокамери, часто залишених після зниклих або померлих героїв фільму. Згодом він виділився в самостійний піджанр. Він популяризований такими фільмами, як «Відьма з Блер» (1999), «Пиля» [19].

Дослідивши історію розвитку фільмів жахів можна зробити висновок, що цей жанр кіномистецтва і зараз активно розвивається, використовує нові прийоми і техніки залякування людей, опираючись на сучасні технології, психологічні особливості сучасної людини, використовуючи успішний досвід минулого.

ВИСНОВКИ

Дослідження дозволило досягти загальної мети та вирішити поставлені завдання, а також дійти таких **висновків**:

Кіно народилося в атмосфері філософського, технічного, художнього та наукового підйому: різні напрямки психоаналізу, засоби масової комунікації, транспорт, грамофонний запис, радіо, телефон. Швидко пристосовуючись до прогресу свого часу, кіно непомітно увійшло в життя людини і сьогодні неможливо уявити себе і сучасну людину без кінематографа.

Кіно вміло показує ілюзію як справжню реальність, тому на початку свого існування кіно було одночасно і новою розвагою, і справжнім культурним шоком.

Вивчаючи розвиток кіно, можна зробити висновки, що воно і стало тим мистецтвом, яке виразило свідомість людини ХХ століття—часу колосального науково-технічного прогресу та прискорених життєвих ритмів.

Вивченням історії появи та розвитку цього явища займалися та цікавилися багато науковців, істориків, психологів, культурологів та мистецьких діячів. І сьогодні навколо кіномистецтва виникає багато питань стосовно історії, розвитку та головне — впливу на глядача.

У сучасному кінематографі ми можемо спостерігати за активними змінами в жанровій системі, завдяки розвитку комп'ютерних та цифрових технологій. Вони дають змогу глядачу в повній мірі насолодитися улюбленими фільмами, побачити та відкрити для себе нові кінокартини, а також отримати нові емоції та почуття від перегляду. Істотних змін зазначають психологічна, соціальна та мистецька складові кінофільмів, практично будь-якого жанру, також через розвиток технологій та культурно-політичні явища. Так, як і 100 років тому, сьогодні кінематограф має не аби який вплив на психологію людини, як

індивіда, а також на соціум та масового глядача. Вплив кіно важко переоцінити, адже це питання стосується і політичної сфери впливу, і мистецької, і психологічної.

Дослідивши питання історії розвитку кіно та його трансформації в контексті сучасних глобалізаційних процесів зазначимо, що ця тема лишається актуальною сьогодні, виходячи з можливостей, які має кінематограф у різних сферах. Мистецтво кіно з простого захоплення перетворилося в потужну індустрію, яка з одного боку несе на собі мистецькі функції, а з іншого виступає потужним механізмом впливу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Амосов. Ю. Огюст і Луї Люмьєри: на майданчику першого фільму. URL: <https://republic.ru/posts/60379>
2. Безуглий, А. А. Розробка філософської проблематики у кінематографі. Досвід Д. Гриффіта, С. Ейзенштейна / А. А. Безуглий // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 7 : Релігієзнавство. Культурологія. Філософія : [зб. наук. праць]. – Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2019. – Вип. 40 (53). – С. 198-204. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/26550>
3. Біленький І. Історія кіно. Москва: Альпіна Паблішер, 2019. 404 с. URL: <https://www.alpinabook.ru/catalog/book-513404/>
4. Біленький І. Лекції з загальної історії кіно: Роки беззвуччя: Кн. 1, Кн.2: Навчальний посібник / Відп. редактор В. А. Луків. - М. : Гуманітарний інститут телебачення і радіомовлення ім. М. А. Літовчіна (ГИТР), 2008.-416 с, іл.
5. Екранні мистецтва. URL: <https://vseosvita.ua/library/ekranni-mistectva-15365.html>
6. Жанри в мистецтві. URL: <https://studfile.net/preview/1755347/>
7. Заєць В.М. Проблема медіавпливу на світогляд особистості у філософській спадщині М. Маклюєна. *Актуальні проблеми філософії та соціології* : наук.-практ. журн. / Нац. ун-т "Одес. юрид. акад.", 2016 р.
8. «Захоплення руху» від iPi Soft. URL: <https://habr.com/ru/company/intel/blog/103718/>
9. Звідки з'явився 3D формат, і чого чекати від нього в майбутньому. URL: <http://www.mir3d.ru/articles/23294/>
10. Інтерактивні твори як результат впливу мультимедійних технологій на сучасний кінопроцес. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-proizvedeniya-kak-rezultat-vliyaniya-multimediynyh-tehnologiy-na-sovremennyy-kinoprotsess>

11. Іосіфян С.А., Гращенко Е.Н. Кіно і глядач (Екранна життя однієї теми). М.: Изд-во ВДІК, 1974. 66 с.

12. Іржи Кулка. Психологія мистецтва/ Пер. з чеського - Х.: Вид-во Гуманітарний Центр/ Олива І. В., 2014. -560 с.

13. Історія кіно. Жорж Мельєс. URL: <http://www.nradatvr.kiev.ua/i02/>

14. Історія українського кіно 1896–1930: факти і документи. Т. 1. Х. : вид-во «Дім Реклами», 2018. 680 с. : 506 іл.

15. Історія фільмів жахів. URL: http://veryscary.ru/publ/uzhasno_interesno/istorija_filmov_uzhasov/3-1-0-7

16. Історія циліндричного фонографа Томаса Едісона. URL: <https://habr.com/ru/company/audiomania/blog/364317/>

17. Йосип Тимченко: винахідник і забутий піонер кінематографа. URL:<https://dojo.ua/josyp-tymchenko-vynakhidnyk-i-zabutyj-pioner-kinematohrafa/>

18. Кіберпанк в кіно: концепція популярного жанру. URL: <https://zen.yandex.ru/media/kinokol/kiberpank-v-kino-koncepciia-populiarnogo-janra-5ccb22afffaa2300b352d3da>

19. Кімната страху: як виникали, розвивалися і змінювалися категорії фільмів жахів. URL: <https://disgustingmen.com/kino/subgenres-horrors-history>

20. Кіно авторське (режисерське кіно). URL: https://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/KINO_AVTORSKOE_REZHISERSKOE_KINO.html

21. Кіноіндустрія. URL:<https://sites.google.com/site/kinoindustriabozenko/istoria-kino>

22. Кіно і розвиток цифрових технологій. URL: <https://zen.yandex.ru/media/blackmariakino/kino-i-razvitie-cifrovyh-tehnologii-5b90f20bbec38800abc51b04>
23. Кіно і фільми: історія, жанри, відомі режисери. URL: <http://www.k1no.ru/istoriya-kino.htm>
24. Кіномистецтво як фактор формування соціокультурного простору сучасного суспільства. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kinoiskusstvo-kak-faktor-formirovaniya-sotsiokulturnogo-prostranstva-sovremennogo-obschestva>
25. Кіно як засіб реміфологізації дійсності. URL: <http://discourseanalysis.org/ada12/st83.shtml>
26. Ком Д. Є. Формули страху. Введення в історію і теорію фільму жахів./ Д. Є. Ком - СПб.: БХВ-Петербург, 2012. - 224 с.
27. Кращі фільми жахів про соціальні мережі. URL: <https://zen.yandex.ru/media/gamehata/luchshie-filmy-ujasov-pro-socialnye-seti-5c35823bea2b1100ab45f16b>
28. Кривцун О.А. Естетика: Підручник. - М .: Аспект Пресс, 2000.434 с.
29. Лозинський О., Кожушко-Лозинська І. Психологія кіномистецтва та кінематографічні уподобання молоді. *Психологічні виміри культури, економіки, управління: науковий журнал, Випуск XII, 2018* р. URL: http://ena.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/42261/2/2018v11_Lozinskii_O-Psykholohiia_kinomystetstva_165-180.pdf
30. Маклюен Г.М. Розуміння медіа. Зовнішні розширення людини. - М. , 2003 р., с. 27 URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/3528/3531>
31. Нейромережа: машинний інтелект у смартфоні. URL: <https://ua.korrespondent.net/tech/science/3806682-neiromerezha-mashynnyi-intelekt-u-smartfoni>

32. Павлов А. Культура культу. URL: <http://old.kinoart.ru/archive/2011/11/n11-article18>
33. Пензин С.Н. Кіно як засіб виховання. Вороніж: Вид-во Вороніж. держ. ун-ту, 1973. -152 с.
34. Поети і чудовисько: 200 років Франкенштейна. URL: <https://www.dw.com/ru/%D0%BF%D0%BE%D1%8D%D1%82%D1%8B-%D0%B8-%D1%87%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%89%D0%B5-200-%D0%BB%D0%B5%D1%82-%D1%84%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%B5%D0%BD%D1%88%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BD%D1%83/a-42026044>
35. Прабатько мультиплікації - праксиноскоп Еміля Рено. URL: https://knowhow.pp.ua/praxinoscope_emile_renaud/
36. Роль кінематографа в становленні суб'єктивної картини життєвого шляху особистості URL: https://psyjournals.ru/education21/issue/54472_full.shtml
37. Садуль Ж. Загальна історія кіно: у 6 т. / заг. ред. С. Й. Юткевич. Москва: Мистецтво, 1958. Т. 1. 610с.
38. Соціальна проблематика у фільмах жахів. URL: <https://avtonom.org/news/socialnaya-problematika-v-filmah-uzhasov>
39. Спецефекти в українському кіно очима VFX-продюсера. URL: <https://detector.media/production/article/163811/2019-03-04-spetsefekti-v-ukrainskomu-kino-ochima-vfx-prodyusera/>
40. Стереокінематограф - 3D. Початок нової ери стереоскопічного кінематографа. URL: <http://3d.smirnovs.info/history.php>
41. Сучасна класика жахів: Культові хоррори XXI століття. URL: <https://darkermagazine.ru/page/sovremennaja-klassika-uzhasov-kultovye-horroru-xxi-veka>
42. Темлякова А. С. Кіномова та її трансформації під впливом цифрових технологій / А. С. Темлякова // Звістки Уральського

федерального університету. Сер. 1, Проблеми освіти, науки і культури. - 2018. - Т. 24, № 4 (180). - С. 216-221. URL: <http://hdl.handle.net/10995/65982>

43. ТОП-5 жахливих українських фільмів жахів, які відлякають будь-яку нечисть. URL: <https://nash.live/news/lifestyle/pjat-zhakhlivikh-ukrajinskikh-filmiv-zhakhiv.html>

44. Фенакистископ - дивовижна анімація минулого. URL: <https://www.google.com.ua/amp/s/zagge.ru/udivitelnyj-fenakistiskop-animaciya-proshlogo/amp/>

45. Фільми жахів. URL: <https://versia.ru/pochemu-filmy-uzhasov-byushhie-kassovye-rekordy-vo-vsyom-mire-nepopulyarny-v-rossii>

46. Фільми жахів: історія. URL: <http://tsikave.ostriv.in.ua/publication/code-12B3BFA68CE24/list-1674F380F27>

47. Фільми про паркур. URL: <https://www.okino.ua/selection/filmy-pro-parkur/>

48. Хренов Д. О. Роль звукорежисури в становленні та розвитку українського кіно та телемистецтва. Вісник КНУКіМ. Серія : Мистецтвознавство / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. – Київ: КНУКіМ, 2018.

49. Хромакей. До і після накладення ефектів в кіно. URL: <https://intofilm.ru/post363842067/>

50. Цінні кадри: кінокритики називають Сучасні фільми, гідні стати класикою. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/10576-tsennyue-kadry>

51. Чому стільки фільмів жахів є християнською пропагандою? URL: <https://www.vice.com/ru/article/gqkj84/why-are-so-many-horror-films-christian-propaganda>

52. Що таке мешап? URL: <https://www.mirf.ru/worlds/chto-takoe-mashup>

53. Що таке "мобільне кіно"? URL: <https://kinoshkola.org/node/3855>

54. Як Жорж Мельєс винайшов кінофантастики і спецефекти.
URL: <https://www.mirf.ru/kino/georges-melies>

55. Як кіно стає культовим. URL:
<https://iq.hse.ru/news/188764557.html>

56. Як фільми жахів впливають на людину і її психологічний стан.
URL: <https://cikavosti.com/yak-filmi-zhahiv-vplivayut-na-lyudinu-i-yiyi-psihologichniy-stan/>

57. Encyclopedia Britannica. History of the motion picture. URL:
<https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/Melies-and-Porter>

58. Found-footage horror movies that are actually good. URL:
<https://www.looper.com/170479/found-footage-horror-movies-that-are-actually-good/>

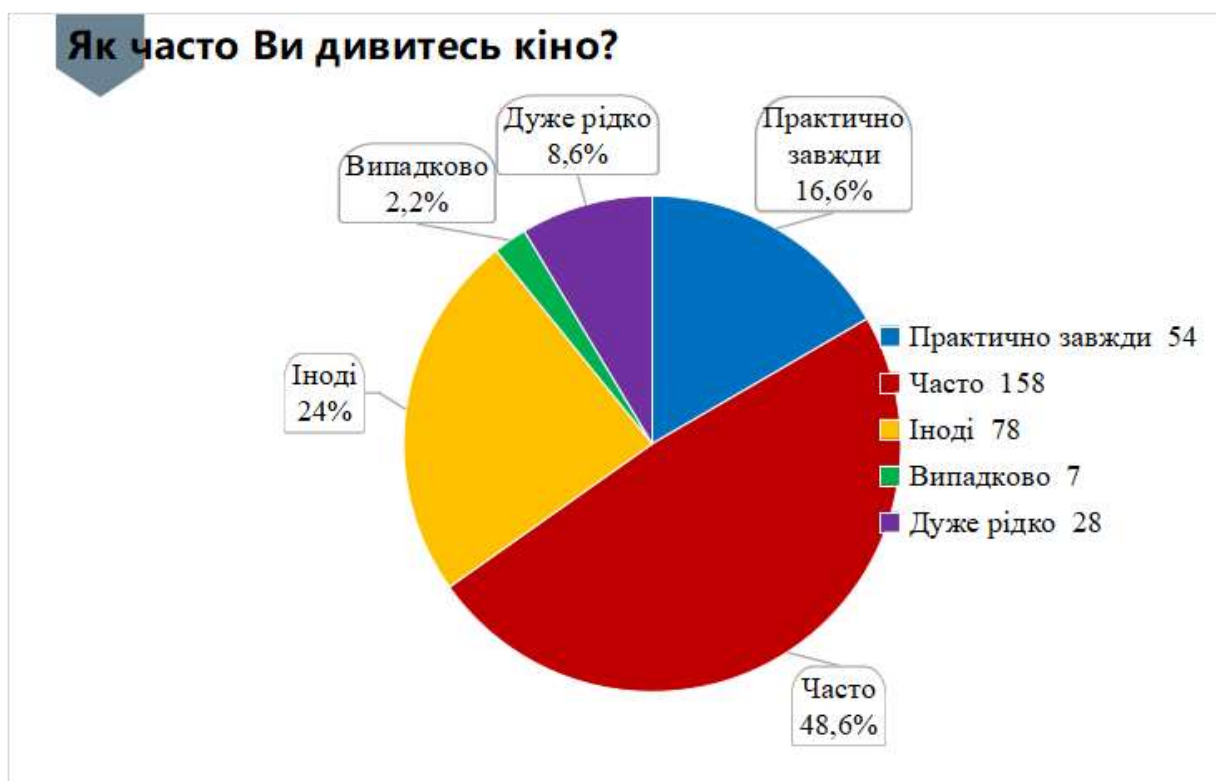
59. Psychological Effects of Horror Movies. URL:
<https://edinazephyrus.com/psychological-effects-of-horror-movies/>

60. VR і нейромережі-сценаристи - як технології змінюють індустрію кіно. URL: <https://rb.ru/longread/cinematech/>

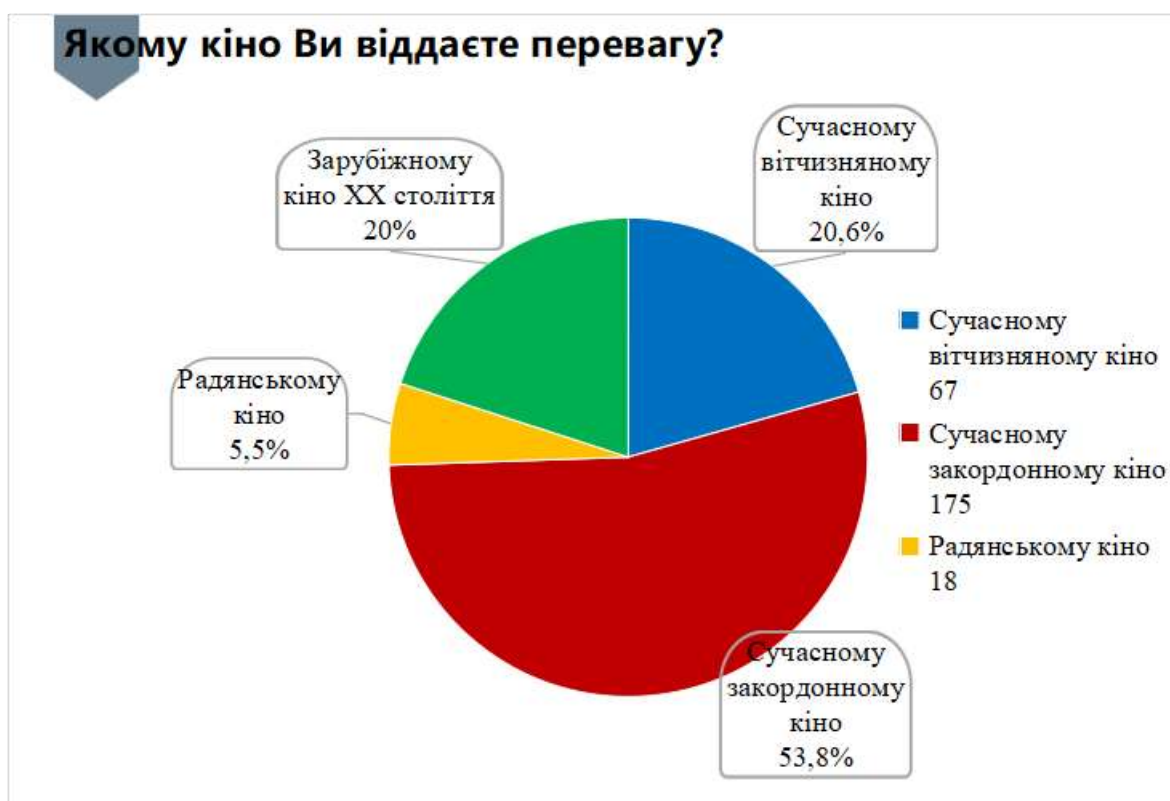
ДОДАТКИ

Додаток А

Результати дослідження сприймання кіномистецтва

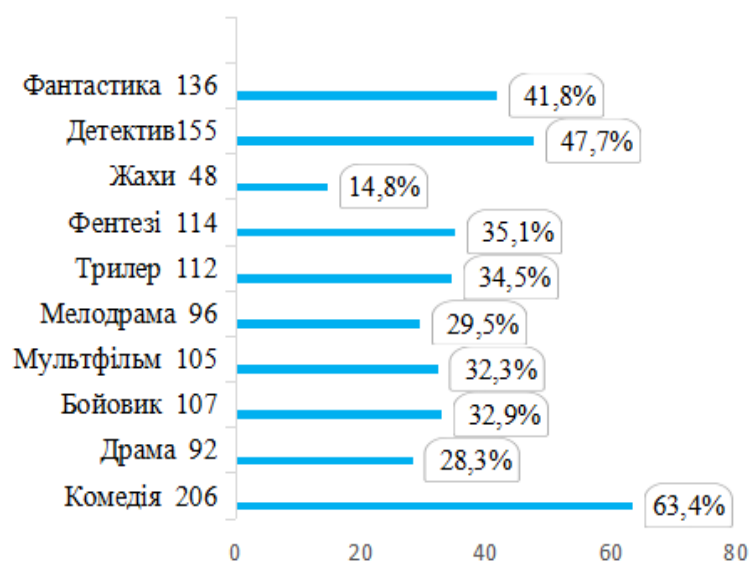


Додаток 1



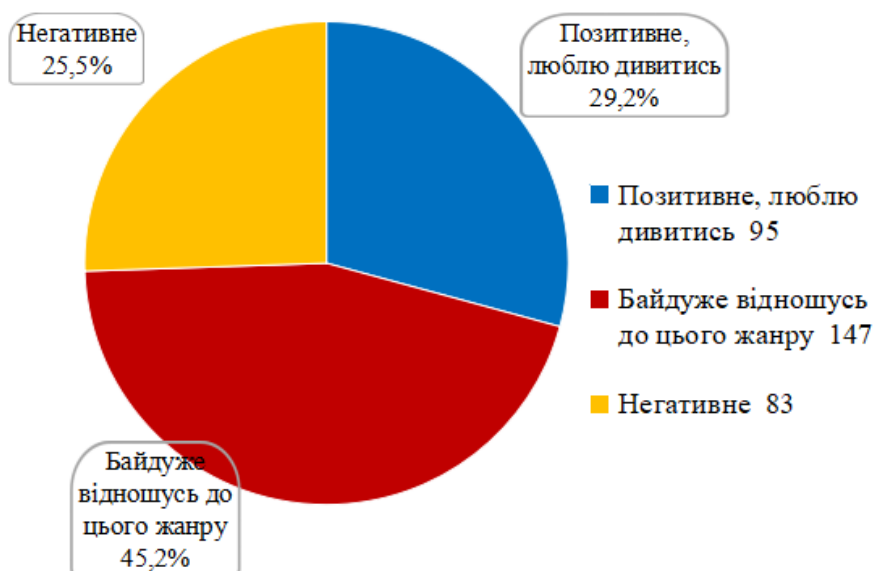
Додаток 2

Якому жанру Ви віддаєте перевагу?(Можна обрати кілька варіантів)



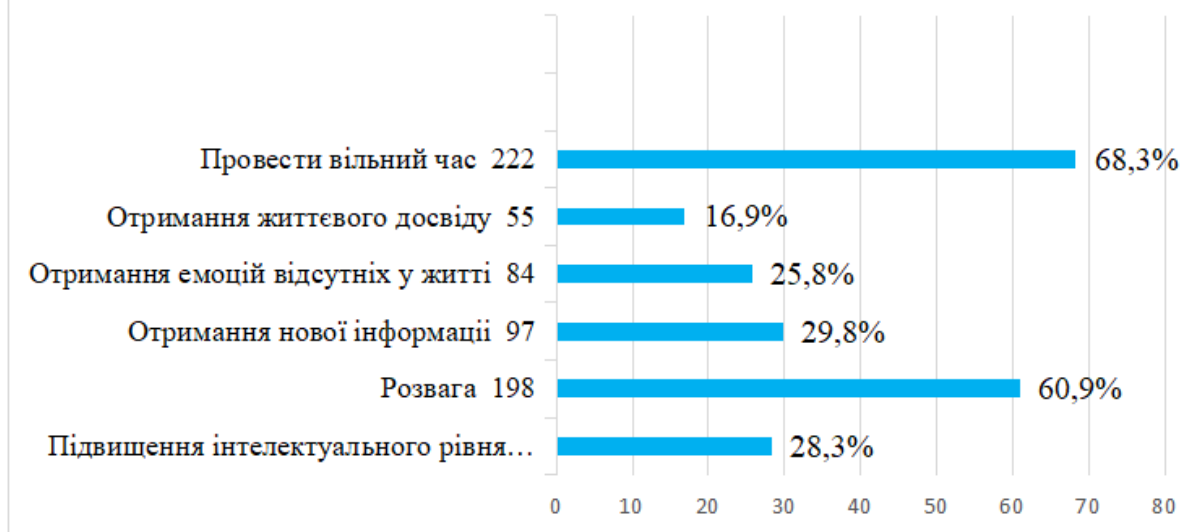
Додаток 3

Яке Ваше відношення до фільмів жахів?



Додаток 4

Яку мету Ви переслідуєте при перегляді фільму? (Кілька варіантів)



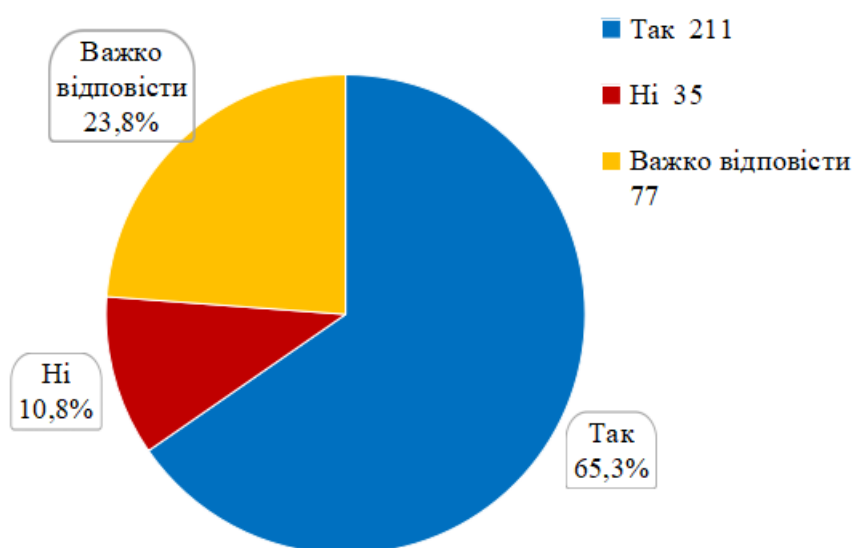
Додаток 5

Що Вас приваблює в фільмах? (Кілька варіантів)



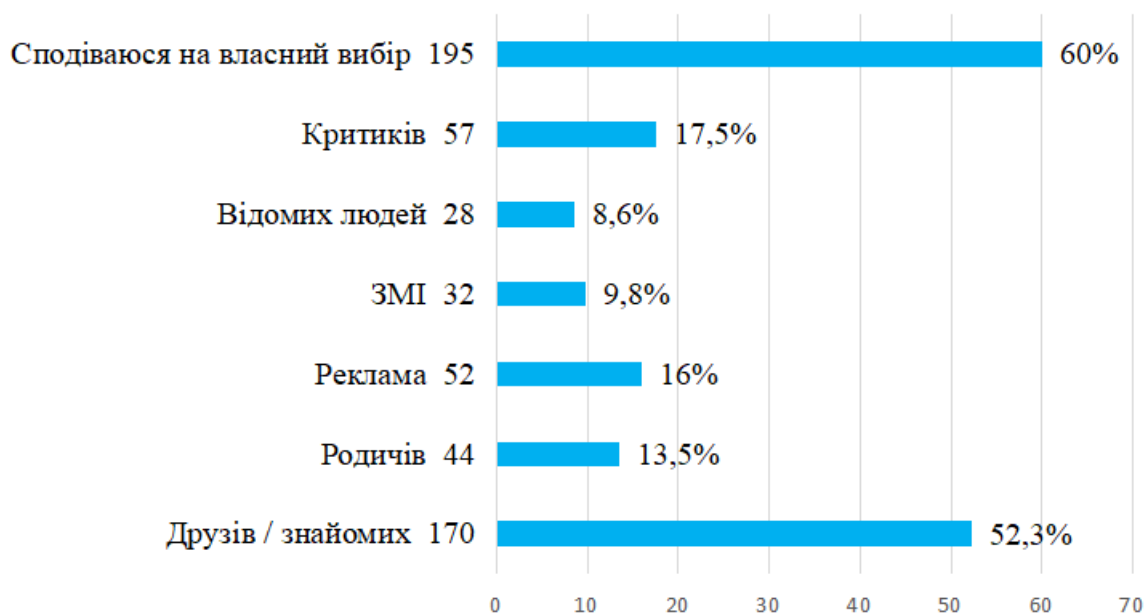
Додаток 6

Після перегляду фільму Вас тягне на роздуми?



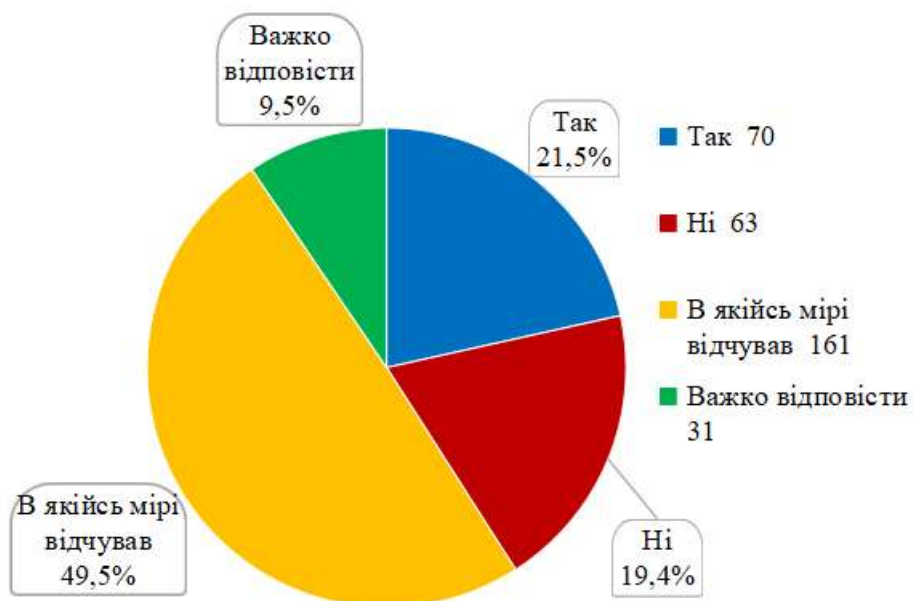
Додаток 7

До чиїх рекомендацій Ви прислухаєтеся при виборі фільму?(Можна обрати кілька відповідей)



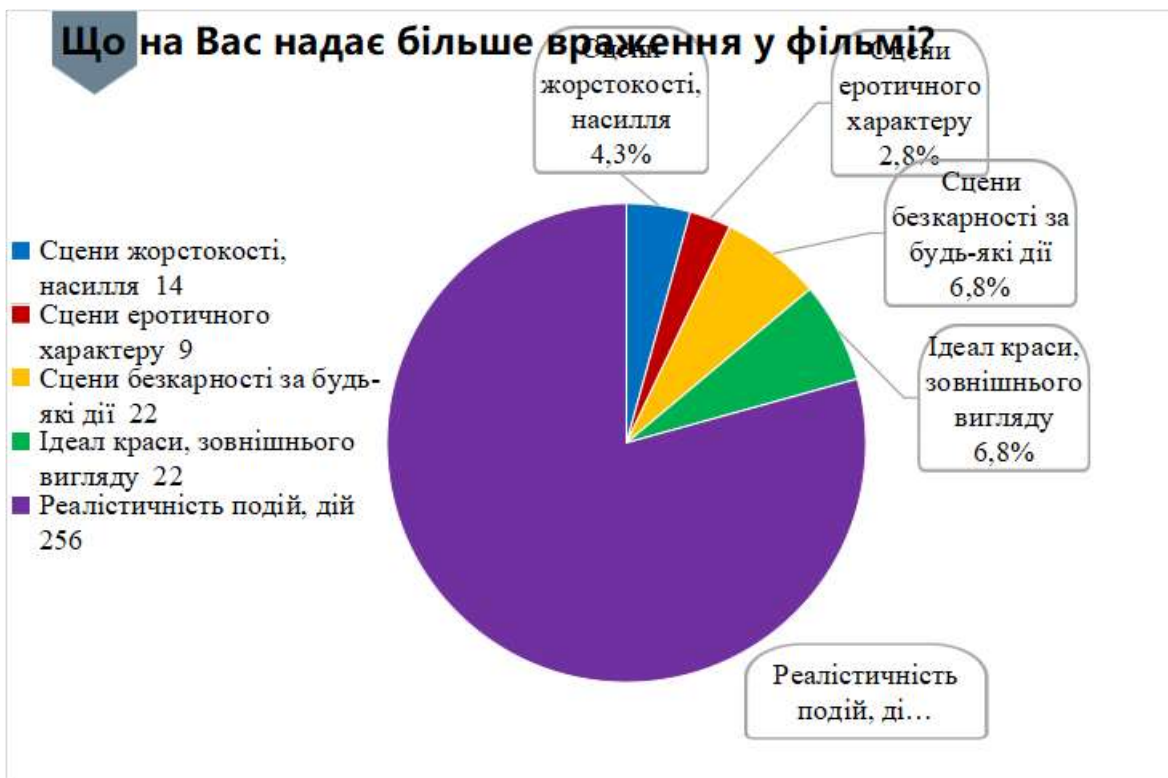
Додаток 8

Чи відчували Ви на собі вплив різних фільмів?



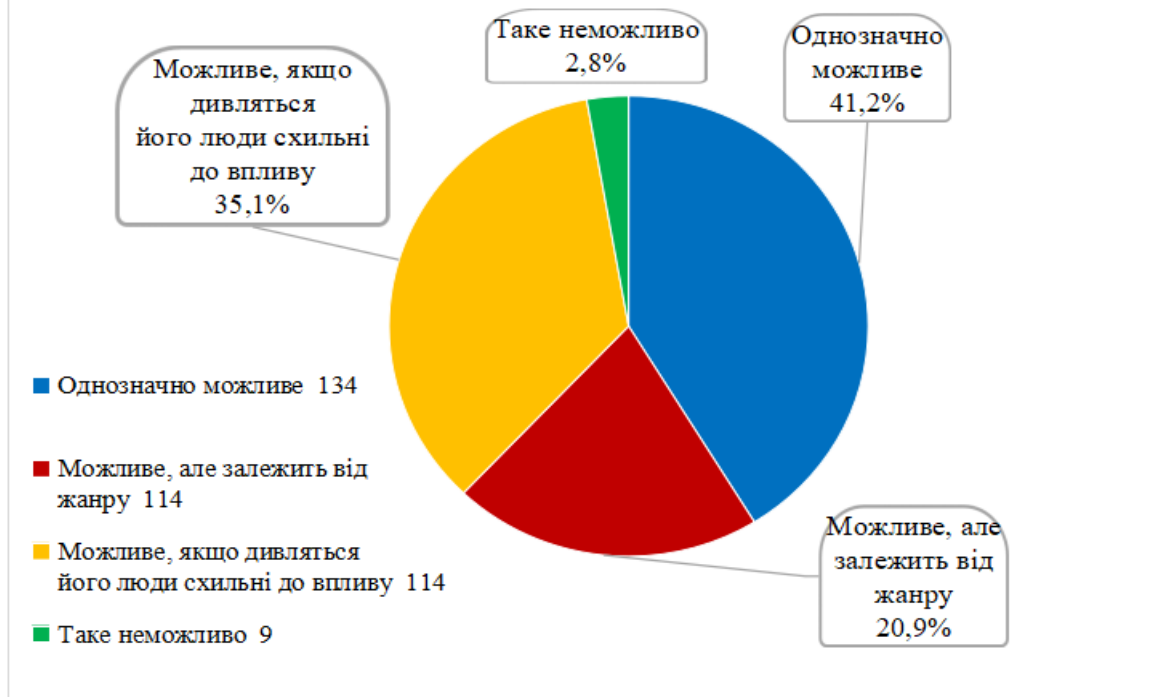
Додаток 9

Що на Вас надає більше враження у фільмі?



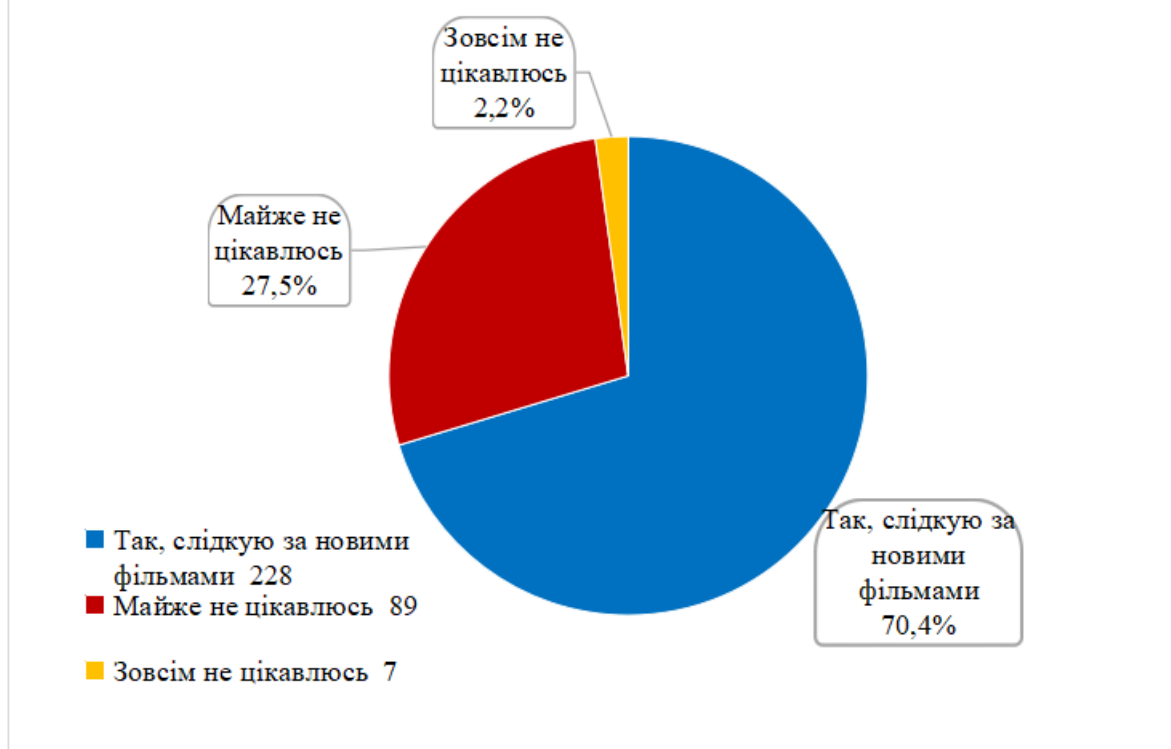
Додаток 10

На Ваш погляд, чи можливе маніпулювання суспільством за допомогою кіно?



Додаток 11

Чи цікавить Вас сучасний кінематограф?



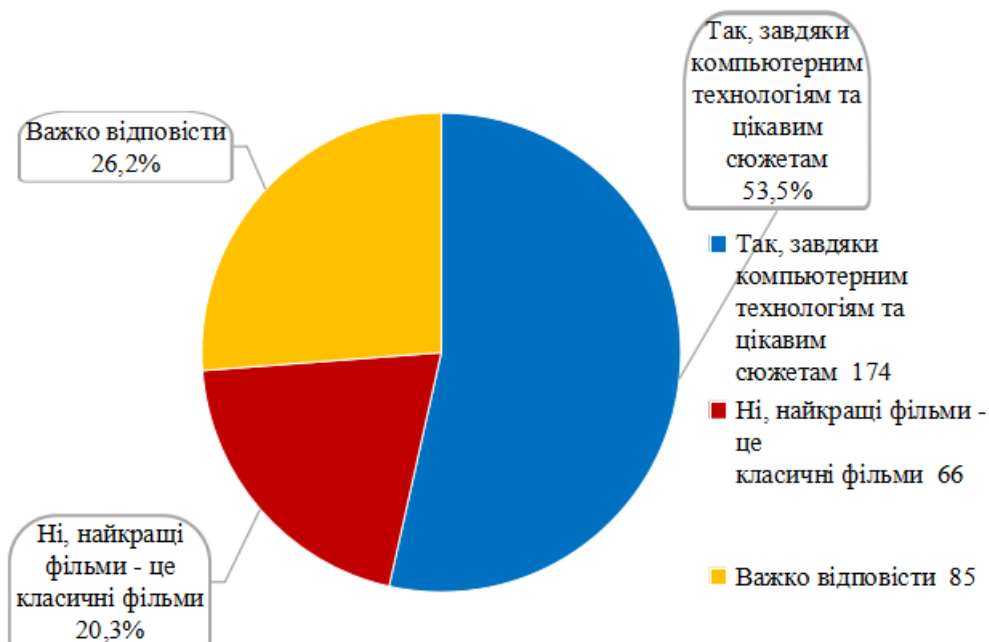
Додаток 12

Які сюжети фільмів Вам подобаються найбільше?
(Можна обрати кілька варіантів відповіді)



Додаток 13

На Вашу думку, з точки зору сьогодення,
кіномистецтво знаходиться на високому рівні?



Додаток 14